Edgar F. Cyriax

Spiele

zur Uebung und Erholung des Körpers und des Geistes.

Gesammelt und praktisch bearbeitet

von

J. C. F. GutsMuths.

Mit den Erweiterungen der vierten Auflage von

F. W. Klumpp,
weiland Oberstudienrath zu Stuttgart,

in fünfter Auflage

neu herausgegeben, überarbeitet und sehr vervollständigt

von

O. Schettler,
Seminar-Oberlehrer zu Auerbach i./V.

Mit 33 in den Text gedruckten Holzschnitten.

Hof.
Verlag von G. A. Grau & Cie. (Rud. Lion).
1878.

Inhaltsverzeichniß.

---

*) Bem. Dieses und die folgenden beiden Kriegsspiele sind S. 234 besser am Platze. O. Sch.

**) Dieses Steinchenspiel gehört besser zu S. 115. O. Sch.

Alphabetisches Register der bekanntesten Spielnamen.*)

*) Spiele mit gesperrt gedruckten Namen sind den früheren Auflagen entnommen, die anderen neu hinzugekommen. O. Sch.



Wesentliche Verbesserungen:

S.	18,	Z.	10	von	Unten	lies:	unserer Thätigkeit; das ꝛc
„	85,	„	7	„	„	„ :	daß der Schläger ꝛc.
„	104,	„	16	„	„	„ :	Football in ꝛc.
„	108,	„	4	„	„	„ :	nach ſießen ꝛc.
„	118,	„	1	„	„	„ :	verweisen, aber ꝛc.
„	166,	„	10	„	„	„ :	nach Aehnlichkeit ꝛc.
„	174,	„	24	„	„	„ :	bei dem einen links ꝛc
„	177,	„	15	„	Oben	„ :	hohen Grade ꝛc.
„	188,	„	10	„	Unten	„ :	hat, der ist ꝛc
„	200,	„	5	„	Oben	„ :	im Kreise die ꝛc.
„	208,	„	2	„	„	„ :	Orgelbauer die ꝛc.
„	216.	„	6	„	„	„ :	bear; im ꝛc.
„	217,	„	7	„	„	„ :	ließ ꝛc
„	221,	„	13	„	Unten	„ :	nimmt abbrechen statt ꝛc.
„	224,	„	15	„	„	„ :	Waldtanne, bis ꝛc.
„	250,	„	6	„	Oben	„ :	links um ꝛc.
„	272,	„	2	„	Unten	„ :	Niemandem ꝛc.
„	290,	„	12	„	„	„ :	die Scheibe senkrecht ꝛc.
„	292,	„	18	„	Oben	„ :	nicht nöthig hat ꝛc.
„	311,	„	16	„	„	„ :	dichtende Phantasie ꝛc.
„	318,	„	9	„	„	„ :	Märchendichten ꝛc.
„	333,	„	2	„	„	„ :	Brieftasche ꝛc.
„	336,	„	18	„	Unten	„ :	mit ihrer Mutter ꝛc.
„	362,	„	14	„	Oben	„ :	the rooks ꝛc.
„	383,	„	12	„	Unten	„ :	Vetter Seidel hab'n ꝛc.
„	386,	„	13	„	Oben	„ :	kommt herbei ꝛc.



Vorbemerkungen zur 5. Auflage.

Als mir vor Jahresfrist von der Buchhandlung, welche sich das Eigenthumsrecht auf die 4. Auflage des GutsMuths'schen Spielbuches erworben hat, das Anerbieten gemacht wurde, eine neue Auflage des ebengenannten Werkes zu besorgen, ging ich zwar mit Bangen, doch auch mit Freuden darauf ein; mit Bangen, weil ich mir sagte, daß die von F. W. Klumpp vor mehr denn 30 Jahren besorgte 4. Auflage mannigfacher Abänderungen und namentlich einer größeren Vermehrung bedürfe, daß es aber gleichwohl ein Schweres sei, diese Abänderungen vorzunehmen, ohne der Pietät gegen den Verfasser und den genannten Herausgeber nur irgendwie Eintrag zu thun; mit Freuden, weil das Anerbieten, einem GutsMuths und Klumpp nachzuarbeiten und dafür zu sorgen, daß dieses werthvolle Buch der Welt der Großen und noch mehr durch dieselbe der Welt der Kleinen erhalten bleibe, nur ein nach allen Seiten hin ehrendes war. Wenn ich nun im Nachfolgenden in kürzester Weise — eine Einleitung zu schreiben, kommt mir ohnehin nicht bei, da bereits GutsMuths und Klumpp dieses Buch in dieser Beziehung ganz vortrefflich bedacht haben — die Grundsätze darlege, nach welchen die Bearbeitung dieser neuen Auflage erfolgt ist, so will ich damit zugleich zeigen, wie es mir möglich geworden ist, jene Klippe so zu umgehen, daß mein Gewissen dabei beruhigt sein kann. Ob dasselbe von Anderen aber trotzdem nicht doch noch für etwas zu weit gehalten werden wird, das muß ich freilich dahin gestellt sein lassen.

1. Es ist die GutsMuths'sche Sammlung um eine nicht unbedeutende Anzahl von Spielen vermehrt worden, weil ich mir sagte, daß, wenn dieselbe auch nur entfernt einen Anspruch auf Vollständigkeit machen soll, dies unbedingt nöthig sei, und zu meiner Freude fand ich hierzu bei der Verlagsbuchhandlung die größte Bereitwilligkeit. Jedenfalls ist damit auch einem Wunsche des Verfassers Rechnung getragen, welcher nach S. 10 der 1. Aufl. (v. J. 1793) zugesteht, daß ihn nur die einmal bestimmte Bogen=

zahl genöthigt habe, bei den Brettspielen abzubrechen und nach S. 11 derselben Auflage erklärt: „Obgleich die Zahl (es sind in dieser 1. Aufl. 106 Spiele) schon ziemlich ansehnlich ist, und ob ich gleich selbst noch einen ziemlichen Vorrath besitze, so wäre es mir doch sehr angenehm, wenn man mir aus nahen und fernen Gegenden Spiele mittheilte; Alter und Geschmack, Fähigkeiten und Kenntnisse, häusliche Lage und Gesellschaften der Jugend, der besondere Geschmack der Eltern und Erzieher, die Tages- und Jahreszeiten, häusliche Umstände ꝛc. machen eine große Zahl von Spielen nöthig. Ich werde daher Nachträge liefern und mich bemühen, nach und nach eine Spielbibliothek zu Stande zu bringen, wie sie noch keine Nation hat." Seit jener Zeit sind nun aber eine Menge Spiele durch die Presse, durch die Kindergärten, durch die Einrichtung von Spielplätzen, durch den Turnunterricht ꝛc. verallgemeinert und verbreitet worden, und darunter viele, welche der Jugend viel Anregung gegeben haben und sicherlich noch geben werden, und diese konnte ich nicht sämmtlich zurücklegen. Der andere Grund zur Vermehrung war für mich der, daß in einem Spielbuche für das Haus auch die Spiele für das jüngere Kindesalter nicht ganz fehlen dürfen. Daher die Aufnahme mannigfacher Fang- und Wanderballspiele, der Ringelspiele, der einfacheren Lauf- und Haschespiele ꝛc. Gleichwohl konnte der ganzen Anlage des Buches nach nicht auch das jüngste Kindesalter, also z. B. das Spielen im Kindergarten, des Näheren bedacht werden. Mein Vorrath war freilich immer noch ein größerer, aber es lag mir fern, jedwedes Spiel aufzunehmen und damit das Buch unnützer Weise zu verstärken, wenn auch die Auswahl der — meinem Gutdünken nach — besten Spiele nicht gerade eine leichte war. Namentlich wurden bei dieser Auswahl auch alle die Spiele zurückgelegt, welche mehr die Uebung der Kraft als die freie Bethätigung derselben bezwecken, die also allzusehr an den Turnplatz erinnern und in einem Turnspielbuche recht wohl Aufnahme finden können, nicht aber hier, z. B. das Stelzengehen, Schlittschuhlaufen, Ger- und Diskuswerfen, Seilspringen, Wettlaufen, Schaukeln, Castagnettenschlagen ꝛc. ꝛc. Aus eben diesem Grunde habe ich das Billardspiel und die Uebungsbeispiele zum Schach nur verkürzt wieder gegeben; dagegen aber aus anderen Gründen die meisten Spiele früherer Auflagen wieder in die 5. aufgenommen, obgleich sie in der 4. keine Berücksichtigung gefunden hatten. Die geschichtlichen Bemerkungen, ebenso diejenigen über den Einfluß der Spiele auf Körper und

Geist, sind durch kleineren Druck gekennzeichnet worden, nicht etwa um sie zurückzudrängen, sondern nur um gleich auf den ersten Blick erkennen zu lassen, was zur Beschreibung des Spieles an sich gehört. Daß die geschichtlichen Notizen nicht zurückgedrängt werden sollen, ist dadurch bewiesen, daß sie sehr vermehrt worden sind, und damit hoffe ich Manchem einen Gefallen gethan zu haben, ebenso damit, daß ich die Figuren in den Text verlegt, die bekanntesten Spielliedchen aufgenommen, die verschiedenen Namen für ein und dasselbe Spiel, soweit sie mir bekannt geworden sind, hinzugefügt, und den Anhang I und II zu den besonderen Zwecken vermehrt habe.

2. Es lag mir daran, die Spiele so zu ordnen, daß unter jeder Ueberschrift ein Fortschreiten von den leichteren Spielen zu den schwereren zu finden sei, was allerdings eine Umstellung der GutsMuths'schen Reihenfolge nöthig machte und mir, wie ich nach der Fertigstellung der einzelnen Druckbogen erkannte, leider nicht allenthalben gelungen ist. — Spiele, die nur für Knaben und nur für Mädchen sich eignen, sind im Drucke gekennzeichnet. Im Allgemeinen war ich hierbei nicht zu ängstlich, weil selbst Spiele, die auf den ersten Anblick nur für die Knaben geeignet zu sein scheinen, doch auch gern von den Mädchen vorgenommen werden und von selbst dann sofort ein ganz anderes und zwar milderes Gepräge erhalten.

3. Nun noch ein Wort zur Eintheilung der Spiele. GutsMuths spricht von Gesellschafts- und Einzelspielen (Solospielen, einsamen Spielen). Damit konnte ich mich nicht befreunden, weil jedes Spiel für den Einzelnen, z. B. das Reiftreiben, das Kreiselspiel, der Nürnberger Tand, das Becher- und Bullenspiel 2c., recht wohl zu einem Gesellschaftsspiele, z. B. zu einem Wettspiele, gemacht werden kann, und weil das Kind gar nicht den Trieb zum Spiele in der Einsamkeit hat, sondern selbst das einfachste Spiel lieber mit Anderen vornimmt. Er spricht ferner von reinen Körperspielen. Auch diese Benennung habe ich nicht wieder aufgenommen, weil jedem Spiele, selbst wenn es scheinbar gar keinen Einfluß auf die geistige Entwicklung hat, doch wenigstens mittelbar dieselbe fördert, ganz abgesehen noch davon, daß bei diesen Spielen der Wille doch allemal bethätigt sein muß. GutsMuths theilt die Spiele insgesammt ein nach ihrem Einflusse auf die geistige Entwicklung, berücksichtigt aber dabei nur die intellektuelle Seite. Klumpp erklärt sich zwar in seiner Vorrede gegen diese Einseitigkeit,

behält aber dieselbe Eintheilung dennoch bei. Auch ich gehe nicht von derselben ab, weil ich mir sage, daß es gar keinen besseren Eintheilungsgrund geben kann, als den genannten, wenn es auch nicht immer leicht ist, zu sagen, ob dieses oder jenes Spiel bei dieser oder jener Betriebsweise mehr die Beobachtung als die Aufmerksamkeit, weniger die Phantasie als den Geschmack rc. beschäftigt. Ich versuchte zwar, bei der Eintheilung auch die Gefühls- und Willensseite mitsprechen zu lassen, mußte mich aber sehr bald davon überzeugen, daß jedes — selbstverständlich gutes — Spiel Gefühl und Willen vortheilhaft beeinflußt, das eine mehr, das andere weniger, und daß in Folge dessen der Einfluß auf die Gefühls- und Willensbildung keinen Eintheilungsgrund, höchstens eine allgemeine Ueberschrift abgeben kann. Wenn ich aber die einzelnen Ueberschriften dennoch den Worten nach abgeändert, und z. B. nicht von „Spielen des Beobachtungsgeistes und des sinnlichen Beurtheilungsvermögens“, sondern von Spielen zur Schärfung der Beobachtung rc. gesprochen habe, so wird man mir deshalb schwerlich einen Vorwurf machen können. Ebenso habe ich die Eintheilung in Bewegungs- und Ruhespiele, in Ball-, Kugel-, Scheibenspiele rc. gern beibehalten.

Hier die äußerst zahlreichen Quellen zu nennen, aus denen bei der Bearbeitung dieser 5. Aufl. geschöpft worden ist, ist der Quellenangabe im Texte gegenüber unnöthig; wohl aber gereicht es mir zur Ehre und Freude, hier es aussprechen zu können, daß ich bei der Bearbeitung sowohl, als noch mehr bei der Correktur von dem

Herrn Dir. Dr. **J. C. Lion** in Leipzig

ganz wesentlich und in freundschaftlichster Weise unterstützt worden bin. Durch ihn sind viele anregende Spiele und Spielformen in das Buch gekommen, vorhandene Unrichtigkeiten beseitigt worden und vielfache Textverbesserungen eingetreten.

Möge, ihm und mir zur Freude, dem ehrwürdigen Verfasser GutsMuths zur Ehre, der lieben Jugend aber zu herzlicher Lust, dieses alte herrliche Buch auch im neuen Kleide namentlich Eltern und Lehrern willkommen sein!

Auerbach, Ostern 1877.

O. Schettler.

Vorwort des Herausgebers der 4. Auflage.

„Es ist eine sehr ernste Sache um die wahre Freude", sagt ein römischer Weiser. Wir gehen noch weiter und sagen: Es ist eine sehr ernste Sache um das Spiel und besonders um das jugendliche; ernst für die Jugend, weil der tüchtige Knabe sein Spiel mit einem Eifer, mit einer Hingebung seines ganzen Wesens behandelt, wie kaum der Mann sein wichtigstes Geschäft; ernst aber auch und noch mehr für den Erzieher, weil das Spiel ein Erziehungsmoment bildet, dessen hohe Bedeutung immer noch nicht genug anerkannt wird.

Gab es doch ganze, lange Perioden, in denen dasselbe völlig verkannt und verleugnet wurde. Zur Zeit der Wiederbelebung der Wissenschaften, als durch diese ein neues Geisteslicht aufflammte, klagt ein Gelehrter (Agricola), dem die Leitung einer Schule übertragen werden sollte: „Eine Schule gleicht einem Gefängnisse, wo Schläge, Thränen und Geheul ohne Ende sind. Hat etwas einen, seinem Wesen widersprechenden Namen (ludus, Spiel), so ist es die Schule, da es nichts Strengeres und allem Spiel Widerstrebenderes geben kann, als sie." — Und wenn auch bald darauf ein in beinahe allen Gebieten des Geistes gleich großer Mann für die Erziehung außer Lehre und Zucht besonders noch „zwei Uebungen und Kurzweile verlangte: die Musica und Ritterspiele, mit Fechten, Ringen u. s. w.", so wurde dieser Ruf doch bald wieder überhört, und in der Schule und der Erziehung herrschte nach wie vor ein Pedantismus und Orbilismus, der für die naturgemäße Entwicklung des jugendlichen Geistes und Körpers weder Sinn noch Gefühl hatte. Ein Glück, daß die Natur auch hier die Mutterpflicht übte und den Knaben, soweit er dem Banne der Schule sich zu entziehen vermochte, hinaustrieb und im freien, wenn gleich oft heimlichen

Tummeln und Spielen die ausgestandenen Mühsale des Schuldespotismus für einen Augenblick vergessen ließ. Endlich griff gar über den Rhein herüber die zierliche Aftersitte unserer westlichen Nachbarn auch in unsere Erziehung herein, und der Knabe erschien jetzt im Puder und Haarbeutel, das Mädchen im Reifrocke und der Frisur. Wie hätte die arme Jugend da an etwas so Rohes und Unschickliches, wie lustiges Spielen und Tummeln, auch nur denken dürfen?

Da erhob sich nach langen und schweren Unbilden endlich (es ist nun ein Jahrhundert) gegen die alte und neue Unnatur in der Erziehung und ihre heillosen Früchte ein Mann, Rousseau, und nach ihm eine ganze pädagogische Schule, die philanthropinistische, und suchte die Forderungen der Natur und Vernunft auch in dieses Gebiet wieder einzuführen. Es ist hier nicht der Ort, auf Geist und Richtung dieser Schule genauer einzugehen, wir werden es bei einer anderen Gelegenheit thun; soviel ist aber unbestreitbar, daß durch sie eine nothwendige und höchst einflußreiche Revolution in der Pädagogik eintrat, und daß die seitdem immer mehr geltend gewordene naturgemäßere Behandlung der Jugend zunächst ihr Verdienst ist. Durch sie wurde der Körper mit all' seinen Bedürfnissen wieder in seine alten, so lange verkannten und versäumten Rechte eingesetzt und ein frisches, fröhliches Regen und Bewegen der Jugend wieder als natürlich und nothwendig betrachtet, und so erschien denn auch das jugendliche Spiel von selbst wieder in dem Kreise der Erziehung.

Wie der ehrwürdige Salzmann in seinem Schnepfenthal überhaupt den Geist und die Bestrebungen der philanthropinistischen Schule wie in einem Brennpunkte sammelte, und sie, durch seinen gesunden, ernsten und frommen Sinn vor den viel und mit Recht getadelten Verirrungen sie möglichst schützend, gleichsam in ihrer Blüte zur Erscheinung brachte, ebenso wurde in diesem selben Schnepfenthale auch die Regeneration der körperlichen Erziehung concret und fand in seinem tüchtigsten Lehrer, unserem GutsMuths, seinen Repräsentanten. Wir werden bei einer seiner verdienstvollsten Schriften, seiner „Gymnastik für die Jugend", näher darauf zu sprechen kommen. Hier bemerken wir blos, daß er mit seinem Freunde Salzmann auch die hohe Bedeutung des fröhlichen, naturgemäßen Jugendspieles wieder erkannt hatte, und was in Schnepfen=

thal durch ihn und unter ihm ins frischeste Leben eintrat, durch seine Schrift auch in weitere Kreise einzuführen suchte.

Und weil er die Natur, wie sie in der Jugend ewig jung und ewig dieselbe bleibt, mit einfachem gesunden Sinne richtig erfaßt hatte, so haben auch seine Jugendspiele größtentheils noch ihren vollen ungeschmälerten Werth, und werden ihn behalten, so lange unsere Jugend jung und natürlich ist.

Und darin lag denn nicht blos die Rechtfertigung, sondern auch die Aufforderung, diese treffliche, bereits in 3ter Auflage vergriffene Sammlung dem Publikum wieder zugänglich zu machen und sie, denn es ist ein halbes Jahrhundert seit ihrem ersten Erscheinen verflossen, gewissermaßen ihr Jubelfest feiern zu lassen, und der Vorredner hat der Aufforderung der Verlagshandlung zur Einführung der Schrift um so bereitwilliger die Hand geboten, je mehr er sich in seinem Erzieherberufe durch eine lange Reihe von Jahren selbst damit beschäftigt und sich von der hohen Bedeutung der Sache und ihrem ungemeinen Einflusse auf die Jugenderziehung überzeugt hat.

Denn so lange unsere Jugend spielen soll und spielen will, und spielen will sie und soll sie immer, und Gottlob! sie darf es auch wieder, bedürfen — nicht die Jugend — wohl aber ihre Erzieher solcher Anleitungen und Nachweisungen, und werden sie um so dankbarer annehmen, je allseitiger sie ihren Beruf erfassen.

Je sorgfältiger nämlich der Erzieher den kindlichen Geist in seinen geheimnißvollen Tiefen belauscht, und seinen Entwicklungsgang beobachtet, je mehr er dadurch die Vielseitigkeit und Vielgestaltigkeit seiner wichtigen Aufgabe erkennt, und sie dabei doch in ihrer tieferen Einheit verstehen und fassen lernt, desto weniger wird er glauben, blos das, was er an dem Kinde thue, was er gebe und lehre, leite und gebiete, das sei die Hauptsache; vielmehr wird er sich überzeugen, daß dem Kinde wohl von Außen her Stoff gegeben und es in menschlicher Weisheit und göttlichen Geboten unterrichtet werden müsse, daß aber in den geheimen Tiefen seines Geistes und Gemüthes noch gar manche Kräfte schlummern, welche sich von Innen heraus entwickeln sollen, und daß dies keineswegs blos im Treibhause menschlicher Kunst hervorgerufen werden, sondern nur in freier Entwicklung und Gestaltung unter der schützenden und leitenden Zucht des göttlichen Geistes reifen und Früchte tragen kann. Darum ist es ein so wichtiges Gesetz der Erziehung, bei

allem Gehorsam, der gefordert werden muß, der kindlichen Eigenthümlichkeit dennoch die rechte Freiheit zu gestatten, damit sie dem innerlichen Drange, zu schaffen und zu gestalten, Raum gebe, und dieser fröhlich gedeihe und erstarke.

Diese Vermittlung von Gehorsam und Freiheit ist freilich eben nicht so leicht hergestellt, als sie gefordert wird, und es gehört viel Einsicht und Umsicht, viel Ernst und viel Liebe, oder richtiger gesagt, es gehört die Weisheit und Gnade von Oben dazu, um sie zu finden und anzuwenden.

Wo aber soll dem Kinde diese Freiheit vorzugsweise gestattet werden? Etwa in der Schule? Aber hier wird ja mitgetheilt und gelehrt, hier wird vom Kinde aufgenommen und gearbeitet, hier muß Aufmerksamkeit und Anstrengung, Regel und Ordnung herrschen. Nein, zwar wird der denkende und feinbeobachtende Lehrer und Erzieher auch hier die Eigenthümlichkeit des Einzelnen zu erkennen und möglichst gewähren zu lassen wissen, aber hier ist nicht die Freiheit, die wir meinen! Oder im Hause? Dort aber soll eine andere Schule sein, die Schule, wenn auch der freien Liebe, so doch zugleich der sittlichen Zucht und des Gehorsams, und es wäre ein unglückliches Verkennen unseres Princips, wenn man meinte, weil das Kind in der Schule in so gar engen Schranken gehalten werde, so müsse man ihm zu Hause dafür Ersatz geben und es in voller Freiheit gewähren lassen. Auch hat solches Mißgreifen immer für Eltern und Kinder gleich bittere Früchte getragen. — Aber wo ist denn nun die Zeit für jene verlangte Freiheit, wo ist der Raum, auf welchem wir sie dem Kinde gestatten dürfen?

Es sind dies die Erholungsstunden, es ist der Spielplatz. Der oben genannte mächtige Trieb, seine Kraft anzuwenden, zu schaffen und frei zu gestalten, der in jedem gesunden Menschengeiste lebt, und der bei dem Jünglinge in ahnungsreichen Idealen und kühnen Planen sich kund giebt, im Manne aber in ernsten Schöpfungen und Thaten hervortritt, dieser beschränkt sich bei dem Kinde und Knaben auf das Gebiet der Phantasie und des Spieles (oder als Auswuchs auf das Zerstören). Das Spiel ist die erste Poesie des Kindes, der Spielplatz das eigenthümliche Gebiet der Jugend, und muß ihm unverkümmert bleiben. Wie sich auf ihm die Glieder regen und dehnen und tummeln, so gewinnt ebendaselbst auch der Geist wieder neue Freudigkeit und neue Schnellkraft,

strömt in aufjauchzende Lust aus, und spannt sich doch in freier Thätigkeit und oft merkwürdig schaffender Kraft. Denn wie erfinderisch ist der rechte Knabe im frischen jugendlichen Spiele, wie umsichtig und besonnen, und doch, wenn es gilt, wie entschlossen und kühn! Wie tritt hier jede Eigenthümlichkeit, jede geistige Anlage, jede moralische Kraft in voller Frische hervor, wie lernt er bei dem Spiele gebieten und zugleich gehorchen, Anstrengungen und Schmerzen, ja auch Kränkungen ertragen, und doch sein Recht wahren und vertheidigen! Kurz, der Spielplatz ist seine Republik! Hier gelten ihm keine conventionellen Rücksichten, kein anderes Vorrecht, als das der körperlichen Kraft, des geistigen Talentes, des Muthes und der sittlichen Tüchtigkeit. Darum ist auch der Spielplatz in seiner freien Bewegung und Entfaltung zugleich eine treffliche Vorschule für die selbstständige kräftige Entwicklung des Charakters, ein fruchtbarer Bildungsort für den künftigen Mann. Ohne Spiel ist der Knabe kein rechter Knabe, er lebt nur halb, er entwickelt sich unfrei und einseitig. Das Spiel muß für ihn den Ernst der Schule und der sittlichen Zucht ergänzen, es ergänzt sie aber auch vollständig zur schönen Harmonie der Kräfte.

Und wenn wir nun vom Knaben auf den Erzieher übergehen, wie wichtig wird auch für diesen das Spiel, theils als ein treffliches Mittel, die Jugend kennen zu lernen, theils und noch mehr, ihr nahe zu kommen und ihr Vertrauen zu gewinnen.

In der Schule, überhaupt bei dem ganzen erziehenden Verkehr mit dem Lehrer und Erzieher, ist der Knabe wohl selten ganz unbefangen, denn er weiß sich beobachtet, er befindet sich in einem der kindlichen Natur mehr oder weniger lästigen Zwange, er muß die seinem Alter eigenthümliche geistige und körperliche Lebhaftigkeit und Beweglichkeit mehr oder weniger zurückdrängen, theils weil sie den Unterricht wirklich stören würde, theils weil das, was auf dem Spielplatze völlig unschuldig und erlaubt ist, bei dem Unterrichte leicht als Unart erscheint und also Rüge und Strafe zuzöge. Was Wunder also, wenn der Knabe sich in diesem, wenn auch noch so nothwendigen und aus höheren Gründen heilsamen Zwange vielfach nicht so giebt, und nicht einmal so geben kann, wie er ist, und der Lehrer seine wahre Natur oft nur wie durch einen Schleier hindurch errathen muß? Ganz anders auf dem Spielplatze. Hier tritt er aus dem Zwange der Schule heraus, er athmet frei auf und schüttelt

alle lästige Beengung ab. Er weiß, daß er hier zur freiesten Bewegung das Recht, das volle Recht hat, er fühlt sich, wenn anders der Schulzwang ihn nicht verkehrterweise auch hierher begleitet, unbeobachtet, oder vergißt wenigstens in der Freude des Spieles die Beobachtung und läßt sich deswegen auch völlig gewähren. Wie offen liegt da das jugendliche Gemüth vor dem Erzieher, wenn dieser ein Auge dafür hat, wie treten alle Eigenthümlichkeiten desselben, alle Seiten seines Inneren, die guten wie die bösen, so ungeschminkt hervor, welche tieferen Blicke lassen sich da in dasselbe werfen, und zwar nicht blos in seine sittlichen Anlagen, sondern auch in seine geistigen Kräfte! Denn vergessen wir nicht, daß der Knabe bei dem Spiel viel selbstthätiger und produktiver ist, als bei dem Unterrichte, und daß, von der freien Luft geweckt, manche Kräfte, manche Anlagen hier hervortreten, die in der Schule gar keine Gelegenheit dazu haben, und daß der Lehrer auch nicht selten über das Talent seiner Schüler aus der Beobachtung bei dem Spiele ein noch richtigeres und vollständigeres Urtheil gewinnt, als aus dem bloßen Unterrichte.

Aber es ist nicht allein die so wichtige genauere Kenntniß des Zöglings, es ist auch die größere Annäherung, das offnere Vertrauen desselben, das ihm der Spielplatz gewinnen hilft. Der Unterricht ist etwas Ernstes, und verlangt eine ernste Haltung, er verlangt Aufmerksamkeit und Anstrengung; und wie sehr die pädagogische Kunst des Lehrers, den Gegenstand seinen Schülern auch anziehend zu machen, wie sehr bei gesunden, tüchtigen Knaben sogar die verlangte Anstrengung der Kraft selbst wieder etwas Anregendes und Erfrischendes haben mag, die strengere Haltung des Ganzen schon erschwert die offene jugendliche Zutraulichkeit, und auch der humanste und wohlwollendste Lehrer ist nie ganz im Stande, Zurechtweisungen, Rügen und Strafen völlig zu vermeiden. Er mag sich deswegen durch seine Gewissenhaftigkeit und Humanität wohl die Achtung, die Dankbarkeit und Anhänglichkeit seiner Zöglinge erwerben, die ganze volle Offenheit und Unbefangenheit des kindlichen Zutrauens wird ihm aus diesem Verkehre wohl selten zu Theil werden. Diese gewinnt er nur, wenn er nicht blos an dem Ernste, sondern auch an der Freude, nicht blos an der Arbeit, sondern auch an dem Spiele seiner Kinder freundlich, unbefangen und ungekünstelt Antheil nimmt. Hier erscheint er dem Kinde nicht mehr als Lehrer, sondern als Freund, mitunter sogar als Spielgenosse, und

das freundliche Gewährenlassen, das liberale Eingehen des Lehrers in die jugendliche Freude kommt dann der frohen Stimmung des kindlichen Gemüthes auf dem Spielplatze entgegen, entfernt vollends alle Schranken etwa noch zurückgebliebener Scheu und Zurückhaltung, und bringt das Kind dem Erzieher auch durch das Gefühl der Dankbarkeit noch näher. Denn wie hoch der Knabe seinem Lehrer eine solche Theilnahme an seiner jugendlichen Lust anschlägt, wie sehr er ihm die Förderung auch der Freude und des Spieles dankt, das weiß Jeder, der selbst Erzieher, oder vielmehr Jeder, der selbst jung gewesen ist.

Ueber den nicht hoch genug anzuschlagenden Werth eines solchen offenen kindlichen Vertrauens aber bedarf es wohl auch nicht eines einzigen weiteren Wortes. Durch dieses erhält der Erzieher erst eigentlich den Schlüssel zu den Herzen seiner Zöglinge, und was ihm oft alle Anstrengung, alle Gewissenhaftigkeit und alle pädagogische Kunst nicht recht gelingen lassen wollten, zu dem verhilft ihm vollends das also gewonnene Zutrauen und die Zuneigung der kindlichen Gemüther.

Dies ist die tiefere Bedeutung, dies der außerordentliche Einfluß frischer, naturgemäßer Jugendspiele. Die Erholung von der geistigen Anstrengung des Lernens, die körperliche Uebung und Kräftigung erhält man als freiwillige, aber nothwendige Zugabe.

Freilich ist dies nicht die gewöhnliche Ansicht; aber sie muß durchdringen und allgemein werden, wenn die Erziehung ihren naturgemäßen Charakter behaupten und gesunde Früchte tragen soll. Kommt es doch auch jetzt noch häufig genug vor, daß man das Spiel höchstens als eine Vergünstigung betrachtet und überdies mit einem gewissen Mißtrauen hütet. Das Höchste, wozu man sich gewöhnlich erhebt, ist die eben bezeichnete Ansicht, daß der Knabe sich damit erholen und physisch stärken solle. Auch bei unserm trefflichen GutsMuths tritt dieses Moment doch gewissermaßen noch als das wichtigere und entscheidendere hervor, und der höhere und allgemeinere Maßstab blickt nur da und dort durch. Doch dürfen wir nicht vergessen, daß er sich durch die Unvernunft und Unnatürlichkeit einer lang eingewurzelten Observanz erst die Bahn brechen mußte, und daß die hier bezeichnete, allein wahre Ansicht damals kaum Eingang gefunden hätte.

Uebrigens können wir unsere Leser nicht dringend genug auffordern, seine treffliche Einleitung voll wahrer, gesunder und tüchtiger

Beobachtungen und Gedanken zu lesen und zu beherzigen. Eines nur glauben wir hier gleich als eine nicht unwesentliche Ergänzung dieser Einleitung hinzufügen zu sollen: Es ist die wichtige Frage über die Theilnahme des Erziehers an dem Spiele seiner Zöglinge, überhaupt über sein Verhältniß zu demselben.

GutsMuths setzt nämlich, wie es nach den Grundsätzen der Philanthropinisten in der Ordnung war, stillschweigend voraus, daß der Erzieher an dem Spiele seiner Zöglinge mitspielend und somit unmittelbar Antheil nehme, und betrachtet deswegen die ganze darauf sich beziehende Frage gewissermaßen als beantwortet. Sie ist aber damit keineswegs auch gelöst, und es dürften einige Winke darüber hier nicht ganz überflüssig sein.

Das eigene Mitspielen des Lehrers hat mancherlei Bedenken und Hindernisse. Ist er selbst noch jung genug, ist er gesund, besitzt er die erforderliche körperliche Kraft und Gewandtheit, und jene jugendlich-geistige Frische und Elasticität, die ihm auch im Spiele eine gewisse Ueberlegenheit über seine Zöglinge sichert, dann wird er selbst gerne sich unmittelbar in die Spiele seiner Zöglinge mischen, und wird mit der ganzen Frische und Unbefangenheit mitspielen, welche ihm die Achtung, die Zuneigung und das freudige Entgegenkommen derselben nur um so sicherer gewinnt und erhält. Aber der bejahrtere Mann, der schwächliche oder gar kränkliche, der ungeübte oder wenigstens mindergeübte, der ernstere und strengere Charakter kann es nicht und darf es nicht. Ueberhaupt ist es nicht Jedem gegeben, den Uebergang vom lehrenden, ermahnenden, nöthigenfalls sogar strafenden Lehrer zum unbefangen mitspielenden Genossen seiner Jugend sogleich und richtig zu treffen, was doch unerläßlich ist, wenn die Sache nicht ihre Bedeutung verlieren soll. Die Forderung, daß der Lehrer mitspiele, kann deswegen keine allgemeine sein, und ist in der That auch eine untergeordnete. Um so wichtiger wird dadurch die allgemeine Frage:

In welches Verhältniß soll er sich zu dem Spiele seiner Zöglinge setzen?

Suchen wir sie kurz zu beantworten.

1) Daß er sie dabei sittlich überwache, ist eine Forderung, die, so wenig sie häufig berücksichtigt wird, dennoch im Prinzip gewiß nirgends einen Widerspruch findet. Uebrigens ist diese Aufgabe wohl die leichteste; das Spiel, die Freude selbst helfen dazu. Denn so wenig auch der Grundsatz der philanthropinistischen Schule,

den eine wohlmeinende, aber weichherzige Pädagogik auch heutzutage so gerne noch festhält: daß nämlich das Kind von Natur rein und unverdorben sei, gegenüber einer tieferen psychologischen Forschung und Beobachtung,*) wie vor dem Offenbarungsworte der ewigen Wahrheit zu bestehen vermag, so ist doch so viel gewiß, daß die Jugend wenigstens relativ gut und besser ist, als die Alten, und daß, wenn die Freude überhaupt zu wohlwollenden und guten Empfindungen stimmt, dies bei der jugendlichen Freude noch weit mehr und gewisser stattfindet. So wird denn die sittliche Aufsicht bei fröhlichen Knabenspielen dem Erzieher meist sehr leicht gemacht. Seine bloße Anwesenheit schon wird, wenn er nur irgend die Achtung und Liebe seiner Zöglinge genießt, das Meiste thun; der Einfluß der besseren Knaben, und in einem nur sonst gesunden Knabenstaate haben ihn diese unbedenklich, unterstützt ihn, und wo es nöthig ist, wird ein Wink oder ein freundliches Wort Wunder thun. Wenn aber je einmal Rohheit und Gemeinheit oder entschiedene Bosheit und Unsittlichkeit einen Versuch machen wollten, da greife er kurz und energisch ein, und er wird die große Mehrheit, ja beinahe die Gesammtheit auf seiner Seite haben, und um so seltener zu solchen Maßregeln gezwungen sein.

Aber er darf die Spiele nicht blos überwachen, er muß sie

2) auch fördern und leiten. Bei einer tüchtigen, gesunden und lebensfrischen Jugend wird das erstere allerdings weniger nöthig sein; denn das Spiel ist ihr so sehr Bedürfniß, als Essen und Trinken, und so natürlich, als Athemholen. Eine Tradition eigener Art, welche wohl auch des Geschichtsschreibers**) werth wäre, vererbt die Spiele durch Jahrhunderte und Jahrtausende von Geschlecht zu Geschlecht, und überdies tritt im Nothfalle die eigene Erfindungsgabe der Jugend ein. Allein auch einer solchen spielfreudigen Jugend kann die Mittheilung eines neuen Spieles, eben weil sie gerne spielt, höchst willkommen sein, und sie wird deswegen die Belehrung ihres Lehrers und Erziehers nur um so dankbarer aufnehmen. Aber die Jugend ist nicht immer das, was wir oben als Bedingung gestellt haben: tüchtig und lebensfrisch. Die mannigfachsten Hindernisse und Störungen und nachtheilige Einflüsse können

*) Ich ändere auch an diesem charakteristischen Ausspruche absichtlich gar nichts. O. Sch.

**) Diese Tradition hat in neuerer Zeit bekanntlich mehrere Bearbeiter gefunden. O. Sch.

hemmend und lähmend in den Weg treten, und bald Verdrossenheit und Schlaffheit, bald eine noch unglücklichere Frühreife und Zierbengelei, die sich des Spieles schämt, erzeugen. Da ist es denn dringende Aufgabe für den Erzieher, solcher Verkehrtheit entgegenzuarbeiten, den naturgemäßen Stand der Dinge wieder herzustellen, die verschwundene Freude wieder aufzufrischen, das Interesse anzuregen, guten Rath zu geben, anzuleiten, mit eigenem Beispiel voranzugehen und im Nothfalle sogar durch einen Machtspruch zu zwingen. Es klingt freilich beinahe als Widerspruch: zum Spiel zwingen, und erinnert an gewisse gezwungenfreiwillige Lebehochrufe; allein der besonnene Erzieher wird sich dadurch nicht abschrecken lassen, denn er weiß wohl, daß ein solcher Zwang nur im ersten Augenblick als Zwang erscheint, daß die jugendliche Lust am Spiele bald wieder durch alle Verschrobenheiten und Hemmnisse hindurchbricht, und der natürliche Stand der Dinge schnell wieder gewonnen ist. In einer bedeutenden Erziehungsanstalt waren die Zöglinge durch mancherlei Verhältnisse aus ihrer rechten Stimmung und Haltung gerückt, und dies äußerte sich unter Anderem auch in einer Gleichgültigkeit und Verdrossenheit gegen alles gemeinsame, irgend eine Anstrengung erfordernde Spiel. Der um dieselbe Zeit eben neu eingetretene Vorstand, ein denkender, kräftiger Mann und Jugendfreund, nahm sich dies sehr zu Herzen, war aber bald entschlossen. Als in der nächsten Freistunde zum Spiel gerufen wurde, und wieder Einer um den Anderen sich mit den nichtigen Gründen zu entschuldigen begann, da ertheilte er mit energischer Entschiedenheit den allgemeinen Befehl zum Spiele. Unmuthig, murrend, widerstrebend gehorchten die verstimmten Knaben, und mancher Vater hätte ohne Zweifel bedenklich den Kopf geschüttelt zu solch' verkehrtem Beginnen. Aber was geschah? Nach wenigen Tagen war eine Spiellust, eine Jugendfreudigkeit unter den Knaben erwacht, wie man sie nicht glücklicher wünschen konnte, und ist seitdem nicht mehr verschwunden.

Dennoch — und es ist dies kein Widerspruch — fordern wir endlich

3) daß der Erzieher seinen Zöglingen bei dem Spiele die möglichste Freiheit und Selbstständigkeit der Bewegung gestatte. Von kleinlichem und pedantischem Hofmeistern oder von rigoristischer Strenge, welche jeden Knabenmuthwillen, jede lebhafte Kraftäußerung sogleich rügen und in das Maß zahmer, anständiger

Ordnung einschnüren zu müssen und die Sittlichkeit der Jugend nur durch ewiges Verweisen und Strafen wahren und erhalten zu können glaubt, wollen wir hier gar nicht sprechen, denn dies ist das sicherste Mittel, mit den kleinen unvermeidlichen Auswüchsen auch die Freude selbst zu unterdrücken, und dafür Verstimmung und Mißmuth, Unwahrheit und gar planmäßige Opposition zu erzeugen. Aber auch schon zu vieles Dareinsprechen, ein zu unmittelbares Anordnen und Leiten der Sache, auch wenn es wohlmeinend und freundlich geschieht, fördert nicht nur nicht, sondern macht befangen, verstimmt und hemmt. Wir wiederholen es, Freiheit ist das Lebenselement des jugendlichen Spieles, und es verliert einen großen und gerade den tiefergehenden Theil seines oben geschilderten Werthes, wenn man ihm diese nicht gestattet. Spielt der Erzieher selbst mit, so ist es allerdings einigermaßen ein Anderes; dann wirkt sein Rath aber mehr als der eines überlegenen Genossen. Nicht so verhält es sich, wenn er nur Zuschauer ist; dann mag er wohl im Allgemeinen einen Rath geben, einen neuen Vorschlag machen, seine Gründe entwickeln, aber er darf — so lange er nicht höhere Gründe dafür hat — auf der Ausführung desselben nicht bestehen wollen, oder die Uebergehung seiner Ansicht gar etwa empfindlich nehmen. Er lasse seine Knaben immerhin gewähren, er kann dadurch nur gewinnen. Entweder geht es doch, und dann danken sie ihm für seine Liberalität, oder es geht nicht, und dann erkennen sie die Zweckmäßigkeit seines Rathes, und befolgen ihn um so lieber. Er ahme dem besonnenen Arzte nach, der bei seinen Kranken die Natur möglichst gewähren läßt, und nur theils die Hindernisse wegzuräumen, theils die Natur unmerklich in ihrem Wirken zu unterstützen sucht. Gerade durch diese mehr nur negative und eben damit gegenüber den Knaben auch unbefangnere Stellung hat er allein die oben bezeichnete, so wichtige Gelegenheit, unbemerkt zu beobachten, und ebenso unmerklich, aber desto nachhaltiger, einzuwirken.

Aber, fragt man, wie verträgt sich die oben geforderte und unerläßliche sittliche Aufsicht mit dieser verlangten Freiheit? Die Antwort liegt theils schon in dem oben Entwickelten, theils bietet das Bedürfniß ein Mittel an, das, eben aus dem Prinzip der Freiheit hervorgehend, auch am sichersten abhilft. Der Erzieher wisse seine Knaben selbst in's Interesse zu ziehen, übertrage ihnen selbst, theils direkt, theils indirekt, wie es die Umstände räthlich machen, einen Theil der Aufsicht, und er wird bald finden, wie

gut er berathen ist. Vertrauen erweckt Vertrauen, und der Verfasser hat in seiner langen Erfahrung gar oft die schlagendsten Beweise erhalten, wie sehr ein solches in die Jugend gesetzte Vertrauen von ihr anerkannt und geehrt wird. Er wähle sich die sittlich tüchtigsten Knaben selbst aus, oder noch besser, er lasse sie von der ganzen Schaar durch (je nach Umständen offene oder geheime) Abstimmung wählen, und übertrage einer solchen Jury nicht blos die Aufsicht, sondern auch das Recht und die Pflicht, selbst für Ordnung und Sittlichkeit zu sorgen, und nur in wichtigen Fällen an ihn zu appelliren, und er wird finden, wie eifrig und ehrenhaft sie seinem Vertrauen entsprechen, und wie bereitwillig und gehorsam die Knabenrepublik sich den Aussprüchen eines solchen selbstgewählten Schiedsgerichtes fügen wird. Im Nothfalle aber ist ja er selbst da, um etwaige Mißgriffe und Mißbräuche zweckmäßig zu verhüten. Es sind dies keineswegs blos phantastische Träume, der Verfasser hat es vielfach selbst versucht und erprobt; dieselbe Probe haben noch manche andere Erzieher gemacht, und schon Xenophon läßt in der Erziehungsgeschichte des Cyrus seine jungen Perser durch eine solche jugendliche Jury leiten.

Wir schließen mit einer interessanten Anwendung dieses Grundsatzes, die, nur in erweiterter Ausdehnung, der originellste und berühmteste Lehrer des 16ten Jahrhunderts, Trotzendorf, Rektor des Gymnasiums zu Goldberg in Schlesien, machte, und welche dem Erzieher Veranlassung zu manchen Erwägungen giebt. Trotzendorf organisirte seine große, nicht nur von Deutschen, sondern auch von Ungarn und Polen äußerst zahlreich besuchte Schule durchaus republikanisch, mit einem von den Schülern aus ihrer eigenen Mitte gewählten Senate, mit Consuln, Censoren, Quästoren, Ephoren u. s. w., von denen alle Verhältnisse des Schul- und häuslichen Lebens, der disciplinarischen Zucht wie der sittlichen Ordnung gehandhabt wurden. Trotzendorf war dabei nur dictator perpetuus, hielt aber in der Regel streng an den Aussprüchen des Senates, ob sie Lob oder Tadel, Belohnung oder Strafe enthielten. „Die werden," erklärte er, „als Männer dem Gesetze gemäß regieren, welche als Knaben gelernt, den Gesetzen gehorchen." Es verschwand dabei aller Unterschied der Stände und äußeren Verhältnisse, und der damals meist überall noch sehr emancipirte Adelige mußte in seiner Schule alle seine Ansprüche aufgeben. Indem er seine Schüler in's Interesse zog, gewann er sie für sich und für das

Gesetz, vernichtete besonders eben damit die geheime Opposition, welche in den eigenthümlichen damaligen Schulverhältnissen, zumal dem reiferen Alter vieler Schüler u. s. w., oft stark und nachtheilig gegen Vorsteher und Lehrer sich geltend machte. Er war freilich auch, sagt Carl v. Raumer in seiner trefflichen Geschichte der Pädagogik, der rechte Mann, dies durchzuführen, er war durch Energie des Charakters zum Regieren einer Schule geschaffen, und gewann sich zugleich durch christlichen Glauben und durch thätige Liebe die Herzen seiner Schüler. Bei geringen Einnahmen und großer Mildthätigkeit war und blieb er arm. Sein Tod war ebenso merkwürdig, wie sein Leben. Als er eben den Schülern den schönen 23sten Psalm erklärte und die Worte las: „Und ob ich wandelte im finstern Thal, fürchte ich kein Unglück, denn du bist bei mir, dein Stecken und Stab trösten mich," rührte ihn der Schlag. Er sank zurück, blickte zum Himmel auf und seine letzten Worte waren: „Nun ruft mich der Herr ab in eine andere Schule!"

Was nun außer dem Bisherigen das weitere Verhältniß des Bearbeiters zu dem Werke selbst betrifft, so hat er Einiges der sonst — wie er schon oben bemerkte — trefflichen Einleitung theils etwas präciser, theils auch etwas tiefer fassen zu müssen geglaubt, da und dort Stellen, wo die Redseligkeit jener Zeit sich etwas zu breit machte, zusammengeschnitten, einzelnes jetzt Ueberflüssige, oder auch weniger Verständliche weggelassen, in der Darstellung selbst aber nur das geändert, was dem geläuterteren Geschmacke unserer Zeit nicht mehr recht genießbar erschien.*) Dieselbe Censur hat er auch bei der Beschreibung der Spiele selbst eintreten lassen, von denen nur einige ganz umgearbeitet sind. Eine Zeitlang war er sogar versucht, die Eintheilung derselben zu ändern. Allein er fand bald, daß dies zu weit geführt hätte, ohne dadurch den materiellen Werth des Ganzen zu erhöhen, und so unterließ er es. Mit vollem Rechte behandelt nämlich GutsMuths die geistige Thätigkeit als den Eintheilungsgrund. Allein er giebt den dadurch gewonnenen Vortheil sogleich wieder aus den Händen, indem er nur bei dem Erkenntnißvermögen stehen bleibt, und die anderen Aeußerungen des geistigen Lebens, namentlich die ethischen, geradezu

---

*) Auch ich gebe aus Gründen die Vorrede und die Einleitung in der F. W. Klumpp'schen Abkürzung wieder, obgleich es vielleicht Sache der Pietät gewesen wäre, gerade diese oft recht kernigen Worte des Verfassers unverändert zu erhalten. O. Sch.

übergeht, während diese doch bei manchen Spielen weit charakteristischer auftreten, und gerade für die höhere Auffassung der Sache entscheidend sind. Es sind dies vorzugsweise solche, welche spätere Lebensverhältnisse, also Darstellungen aus dem Leben selbst geben, und welche eben dadurch schon einen eigenthümlichen Reiz für den Knaben haben, dem ja das Spiel seine kleine Welt bildet, und dessen Spiele so gerne nur Vorspiele des Lebensernstes sind. In solchen Spielen herrscht meistens eine größere Mannigfaltigkeit der Beziehungen und eine größere Freiheit der Bewegung für den Einzelnen, und sie geben gewöhnlich auch die meiste Gelegenheit, persönliche Tüchtigkeit, geistige Gewandheit und Besonnenheit, Selbstständigkeit und Entschlossenheit, Muth und Ausdauer hervortreten zu lassen. Diesen Charakter haben neben einzelnen anderen besonders auch diejenigen, welche als Gesellschaftsspiele gelten, und in welchen der Bearbeiter deswegen einige Veränderungen vorgenommen hat. Auch hat er namentlich über Kriegsspiele, welche GutsMuths auffallender Weise ganz übergeht, einige einleitende Bemerkungen vorausgeschickt.

Und so übergiebt er denn dieses treffliche Buch auf's Neue den Eltern und Erziehern mit dem Wunsche, daß es dazu beitragen möge, nicht nur eine richtige Ansicht über Jugendspiele als heitere Symbole eines höheren Ernstes zu begründen, sondern diese Spiele selbst auch immer entschiedener in ihr altes, unverkümmertes Recht unter unserer Jugend wieder eintreten zu lassen, damit die wohlthätigen Früchte derselben sich an einem nach Leib und Seele gesunden und tüchtigen Geschlechte bewähren mögen.

Stuttgart im Januar 1845.

F. W. Klumpp.

Vorrede des Verfassers.

Erholung ist dem Menschen, besonders im jugendlichen Alter, durchaus nothwendig. Wenn demnach die Jugend, deren Zahl allein in unserem Vaterlande Millionen beträgt, täglich nur zwei Stunden spielt, so beträgt dies viele Millionen Stunden menschlicher Existenz. Sollte es denn da einer großen Nation wohl gleichgültig sein, ob ein so beträchtlicher Theil der Zeit, ja was noch mehr sagen will, der Bildungszeit, verloren geht, oder genutzt wird, ob man ihn zum leidigen Zeitvertreibe, oder zur nöthigen Ausbildung der Kräfte, unsittlich, geschmacklos und schädlich oder unschuldig, anständig und nützlich verwendet? Dies ist der ernsthafte Gesichtspunkt, aus dem ich dieses Buch zu betrachten bitte. Wahrlich, ich wollte mit diesen mühsam geschriebenen Tändeleien nicht tändeln!

Seit Tranquillus Suetonius, der ein, für uns verlornes Buch über Spiele der Griechen schrieb, sind unglaublich viel Bücher über Spiele abgefaßt. Dennoch übergebe ich hier dem Publikum das meinige; aber freilich mit der Ueberzeugung, daß es für den beabsichtigten Gebrauch besser, zweckmäßiger und systematischer sei, als die bisherigen. Alle Bücher über Spiele zerfallen in zwei Klassen; sie sind entweder philologisch-historisch, wie die schätzbaren kleinen Werke des Meursius, Bulengerus, Hyde und kommen folglich hier gar nicht in Betracht; oder sie sind in praktischer Hinsicht geschrieben, um in gesellschaftlichen Kreisen darnach zu spielen. Ich kenne davon eine ansehnliche Menge, aber kein einziges, das mit gehöriger Auswahl, nach einem bestimmten Zwecke, für bestimmte Subjekte, mit geläutertem Geschmacke, und durchdachter Schätzung des Werthes jedes einzelnen Spieles, nach einem nur etwas gründlichen Systeme abgefaßt wäre.

In pädagogischer Hinsicht aber ist noch gar keine Sammlung von Spielen veranstaltet.

Dieses Buch enthält deswegen Spiele für die Jugend, aber es ist nicht für die Jugend geschrieben, sondern für ihre Eltern, Erzieher und Freunde; daher nicht nur Beschreibungen, sondern auch Beurtheilungen der einzelnen Spiele; daher die Blicke namentlich auf das alte Griechenland als historische Erläuterungen und als angenehme Erinnerungen an ein liebenswürdiges Volk; daher die Einleitung, die, wie der erste Blick lehrt, nicht für die Jugend bestimmt ist. Damit will ich jedoch nicht gesagt haben, daß junge Leute die Spiele dieser Sammlung nicht sollten verstehen und nachspielen können; ich wollte mich nur bestimmt erklären, für wen das Buch geschrieben sei. Spiele sind Blumenbänder, durch welche man die Jugend an sich fesselt; daher übergebe ich sie lieber ihren Erziehern, als unmittelbar ihr selbst.

Von jedem Spiele findet man im vorliegenden Buche eine möglichst genaue und umständliche Beschreibung, die bei den Bewegungsspielen fast ohne alle Ausnahme, bei den Ruhespielen größtentheils auf wirkliche Experimente gegründet ist. Sollte sie Manchem bei diesem und jenem Spiele zu umständlich erscheinen, so bitte ich, zu bedenken, daß man auch auf solche Leser Rücksicht nehmen müsse, die das nicht gleich finden, was sich schon von selbst versteht, und daß der Zweck des Buches, der auf praktische Anwendung geht, umständliche Auseinandersetzung erforderte, weil sich nach allgemeinen Angaben gewöhnlich nichts ausführen läßt. Man wird dessen ungeachtet bei den etwas verwickeltern, namentlich bei den Ballspielen, immer noch genug zu thun haben, sie im jugendlichen Kreise bis zu der Geläufigkeit zu bringen, durch welche sie erst in ihrer angenehmen Gestalt völlig hervortreten. — Die Beurtheilungen der einzelnen Spiele sind zwar nicht umständlich, aber doch hinreichend, auf den Gehalt derselben aufmerksamer zu machen, als man bisher wohl gewesen ist. — Alle, etwa drei ausgenommen, welche mir mitgetheilt wurden, sind entweder aus eigener Erfahrung niedergeschrieben, oder aus verschiedenen deutschen und fremden Gegenden, wozu meine Lage sehr günstig war, zusammengetragen, versucht, beschrieben, ergänzt und verbessert. Ich hoffe, man wird damit zufrieden sein — bezahlt man doch einzeln herausgekommene Spiele häufig fast eben so theuer.

Schnepfenthal bei Gotha, 6. April 1796. **GutsMuths.**

Einleitung.

Ueber den Begriff des Spieles und über den moralischen, politischen und pädagogischen Werth der Spiele; über ihre Wahl, Classifikation und ihre Eigenschaften.

Als die Langeweile zuerst die Hütten der Menschen besuchte, trat das Vergnügen zugleich herein, bot ihren Bewohnern die Hand und forderte diese Naturkinder zum Tanz auf. So entstanden die natürlichsten, unschuldigsten Spiele, nämlich die Bewegungsspiele. Die Hütten verwandelten sich in Paläste, auch hier erschien die Langeweile; aber man verbat sich die Bewegung, das Vergnügen verband sich den Mund und präsentirte die Karten.

Langeweile ist immer nur die Veranlassung zum Spiele; der natürliche Trieb der Thätigkeit ihr Schöpfer. Die Aeußerung dieses Triebes zeigt sich bei den Spielen, nach dem Grade der Kultur und der Verfeinerung der Völker und der einzelnen Menschen, bald körperlich, bald geistig, bald aus beiden gemischt. Daher die verschiedenen Spielgattungen. Bei dem Spiele im strengen Sinne hat der Spieler keinen Zweck, als den der Belustigung an der freien Wirksamkeit seiner Thätigkeit, davon ist hier die Rede nicht; denn wo sind die Spiele der Art, wo blos ästhetische Größen, nämlich Form und Gestalt das Materiale derselben machten? Ich kenne nur ein Spiel, das hierher zu gehören scheint, nämlich das sogenannte Parquet. Es ist nun einmal gewöhnlich, alle, wenn auch spielende Beschäftigungen mit Formen und Gestalten nicht Spiel zu nennen. Bei dem Spiele im gewöhnlichen Sinne ist der nächste Zweck Belustigung, der entferntere Erholung oder Schutz gegen Langeweile. Daß diese Belustigung ebenfalls aus der

Wirksamkeit unserer Thätigkeit geschöpft werde, ist gewiß. Die Mittel, diese Thätigkeit wirksam zu machen, sind erstlich das Materiale des Spieles, welches sich bald als träge, bald als aktive Masse unserer Thätigkeit widersetzt. Da aber das Materiale fast bei keinem einzigen unserer Spiele allein schon Interesse genug für unsere Thätigkeit hat, und sie folglich nicht hinlänglich reizt, so wird zweitens irgend ein Affekt, vorzüglich Ehrliebe, mit hineingezogen und als Sporn der Thätigkeit gebraucht, drittens dem Zufalle bald mehr, bald minder Herrschaft über das Materiale eingeräumt, wodurch die Erwartung gespannt und die Thätigkeit rege erhalten wird. Allein der Grund des Vergnügens bei dem Spiele liegt doch nicht allein in unserer Thätigkeit, sondern auch in der Anschauung der Form des Spieles, d. i. in der verabredeten systematischen Ordnung unserer Thätigkeit; wird diese gestört, schmiegt sich unsere Aktion dem Systeme des Spieles nur unvollkommen an, so mindert sich die Belustigung. Spiele sind also Belustigungen zur Erholung, geschöpft aus der Wirksamkeit und verabredeten Form unserer Thätigkeit.

Auf Hasardspiele paßt diese Definition nicht; sie sind die Kette, an welcher der Zufall den Spieler nach Belieben an der Nase herumführt, indem er ihn mit der Geißel der Affekte bald streichelt, bald züchtigt.

Nach dem Obigen läßt sich der moralische Werth der Spiele an sich selbst im Allgemeinen nun leicht bestimmen. Er richtet sich nach der Natur des Affektes, der zur Spannung unserer Thätigkeit hineingezogen wird. Je unschuldiger dieser ist, desto unschuldiger ist das Spiel. Sein Werth ist daher so verschieden, als die Natur der Ehrliebe, der physischen Liebe, der Habsucht. Er richtet sich auch nach dem Grade des Affektes; denn jede Steigerung macht ihn nicht nur bedeutender, sondern mindert auch die Freiheit unserer Thätigkeit das Spiel würde aber am unschuldigsten sein, wenn diese ganz frei dabei bliebe und durch gar keinen Affekt rege erhalten würde. Endlich richtet er sich nach dem Grade der Herrschaft, welche dem Zufalle bei dem Spiele zugestanden wird; geht diese nur so weit, als es nöthig ist zur mäßigen Spannung der Erwartung und der Thätigkeit, so wird das Spiel mehr Werth haben; verschwindet aber diese völlig daraus, bewegt sie nur höchstens noch die Fingerspitzen zum Umschlagen der Karte, zum Hinrollen der Würfel, überlassen wir uns blos dem Zufalle, der uns durch unsere eigenen Affekte geißelt und das Spiel dadurch

pikant wie Brennnessel macht, so entstehen die Hasardspiele, die schlechtesten von allen unmoralischen.

Aber es ist Zeit, den Weg trockener Bestimmung der Begriffe zu verlassen; vielleicht bin ich im Stande, einen weniger beschwerlichen zu finden.

Spiele sind wichtige Kleinigkeiten; denn sie sind zu allen Zeiten, unter allen Völkern, bei Jung und Alt Bedürfnisse gewesen: weil Freude und Vergnügen zur Erholung von Arbeit, leider auch wohl zum Schutze gegen Langeweile, ebensogut Bedürfnisse sind, als Befriedigung der Verdauungs- und Denkkraft. Spiele sind daher über den ganzen Erdkreis verbreitet; Alles spielt, der Mensch und sein Kind nicht nur, sondern auch das Thier und sein Junges, der Fisch im Wasser, der Hund, das Pferd, der Löwe und ihre Jungen spielen. „Spielen," sagt Wieland, „ist die erste und einzige Beschäftigung unserer Kindheit und bleibt uns die angenehmste unser Leben hindurch. Arbeiten wie ein Lastvieh ist das traurige Loos der niedrigsten, unglücklichsten und zahlreichsten Klasse der Sterblichen, aber es ist den Absichten und Wünschen der Natur zuwider. — Die schönsten Künste der Musen sind Spiele und ohne die keuschen Grazien stellen auch die Götter, wie Pindar singt, weder Feste noch Tänze an. Nehmt vom Leben hinweg, was erzwungener Dienst der eisernen Nothwendigkeit ist; was ist in allem übrigen nicht Spiel? Die Künstler spielen mit der Natur, die Dichter mit ihrer Einbildungskraft, die Philosophen mit Ideen."

Die Tradition trug sie von jeher in alle Winkel der Welt, und es mag schwerer sein, eine nützliche Erfindung, die Verbesserung eines landwirthschaftlichen Instrumentes, aus einem Lande in das andere zu verpflanzen, als ein Spiel Polynesiens in Deutschland einzuführen. Unsere kleinen Mädchen wissen es nicht, daß ihr Spiel mit fünf Steinchen griechischen*) oder wer weiß was für Ursprunges ist; und unsere Knaben nennen das Pflöcken, was die griechischen Kindalismus hießen. Die Bauern in Ströbke spielen mit denen am Ganges, am Tigris und an den Jökeln von Island ein Spiel, ich meine das Schach; und der Lappe malt sich Karten mit Rennthierblut auf Fichtenrinde. Diese Verbreitung durch so lange Zeiten, die so allgemein und oft so schnell geschah, ist eben ein Zeichen des

*) *πενταλιθα*. Pollux lib. IX. cap. 7. auch Meursius de ludis Graecor.

allgemeinen Bedürfnisses. War es nicht ebenso der Fall mit den Kartoffeln? Und wenn auch der heil. Antonin, Erzbischof von Florenz, an den Würfeln so viel Sünden als Punkte findet, so tritt doch ein gewisser Abt Abraham auf die andere Seite und erstreitet sogar den Einsiedlern Zeitvertreibe, trotz ihrer solidesten Pietät und äußersten Pönitenz. Er führt sogar das Beispiel des heil. Evangelisten Johannis an. Dieser spielte einst mit einem Rebhuhne, das er mit seiner Hand streichelte. Da kam ein Mann, ein Jäger von Ansehen, und betrachtete den Evangelisten mit Verwunderung, weil er sich auf eine — nach seiner Idee — so unwürdige Art an dem Thierchen belustigte. „Bist Du denn wirklich der Apostel, von dem alle Welt redet und dessen Ruhm mich hierher zog? Wie paßt diese Belustigung zu Deinem Ruhme?" — „Guter Freund", antwortete der sanfte Johannes, „was sehe ich da in Deiner Hand?" — „Einen Bogen", erwiederte der Fremdling. — „Und warum hast Du ihn nicht gespannt und immer bereit zum Schuß?" — „Ei, das darf nicht sein; wäre er immer gespannt, so würde er seine Kraft verlieren und bald untüchtig sein." — „Nun, so wundere Dich denn nicht über mich", fuhr Johannes fort; doch meine Leser wissen schon die Anwendung davon.

Nascitur ex assiduitate laborum animorum hebetudo quaedam et languor — danda est remissio animis: meliores acrioresque requieti resurgent.*)

An den Bedürfnissen, oft schon an einem einzigen, erkennt man den Charakter des einzelnen Mannes, so wie oft ganzer Nationen. Ebenso läßt sich aus den Spielen auf den Charakter eines Volkes schließen. Sie sind ein sehr sicherer Probirstein, auf welchem sich, wie bei dem Silber, der Grad der Rohheit und Verfeinerung eines Volkes ziemlich unzweideutig erkennen läßt. Rohe Nationen lieben in allen Zeiten und Weltgegenden die Spiele des Krieges und des Zufalles (Hasardspiele), deren Abwechselung von dem Bedürfnisse der Bewegung und Ruhe des Körpers geleitet wird. Die kriegerischen Spiele unserer ältesten Vorfahren, sowie ihr rasender Hang zu Glücksspielen, sind bekannt. Vom Gebrauche

---

*) Seneca de tranquill. animi cap. XV., d. i. anhaltende Arbeit wird Schwächung und Abstumpfung des Geistes. Gieb ihm Erholung, sie wird Schärfung für ihn sein und Stärkung.

der Waffen gegen Menschen oder Thiere ermüdet, kehrte man zur Hütte zurück und verschlief die lästige Zeit, oder verspielte sie, wie Habe, Gut und Freiheit mit Würfeln. Durch Ruhe wieder gestärkt, griff man, wenn Noth, Magen oder Thätigkeitstrieb es geboten, wieder zu den Waffen, zum Jagdgewehr, oder begann kriegerische Spiele. Würfel und Waffen waren die Lieblingsspiele der Hunnen, man kannte fast keine Gesetze, als die des Hasardspieles. Ganz germanisch lebt man in dem nordamerikanischen Germanien bei den Delawaren und Irokesen: Krieg oder Jagd, Essen oder Schlafen, Hasardspiel oder kriegerische Spiele. Auch hier ist die Spielsucht unersättlich. — Laßt uns auf einige Augenblicke den Kulturzustand der alten Thracier vergessen; ein artiges Spiel, das bei ihnen gewöhnlich war und von dem Athenäus*) Nachricht giebt, wird uns sogleich darauf zurück führen. Man trat auf einen leicht umzuwerfenden Stein, in der Hand eine Sichel. Den Hals steckte man durch eine von der Decke herabhängende Schlinge. Unversehens stieß ein anderer aus der Gesellschaft den Stein um; da hing der Arme, der durch's Loos dazu gewählt worden war. Hatte er nicht Geistesgegenwart genug, den Strick sogleich mit der Sichel abzuschneiden, so zappelte er sich, unter dem Gelächter der Zuschauer, zu Tode. Volkscharakter und Volksspiele stehen in sehr naher Verbindung mit einander. Dem Geschichtsforscher, welchem es nicht blos darauf ankommt, Regenten-, sondern vielmehr Volksbiographieen zu bearbeiten, sollten daher diese verrätherischen Kleinigkeiten nicht entwischen.

Ich habe gesagt, Spiele seien w i c h t i g e Kleinigkeiten; denn wenn man von der einen Seite aus den Spielen auf den sittlichen und politischen Zustand einer Nation schließen kann, so darf man von einer anderen Seite aus jener genauen Verbindung den Schluß machen, daß die Spiele auf den Charakter merklichen Einfluß haben werden, daß sie daher zu den Erziehungsmitteln ganzer Nationen gehören. Es liegt freilich in der Natur der Sache, daß sie oft nach dem schon stattfindenden Charakter erst gewählt werden, daß dieser also schon eher da ist, als jene. Dann werden sie ihn wenigstens immer mehr befestigen und ausbilden helfen. Allein es ist dessen ungeachtet nicht zu leugnen, daß sie oft vor diesem und

---

*) Lib IV Nach ihm erzählt Meursius de Ludis Graec. in Gronovs Thessaur. Tom. VII. pag. 948. Es hieß *Αγχονη*.

jenem Zuge des Charakters da waren und ihn mit hervorbringen halfen. Es bedarf hierzu oft nur des sehr zufälligen Beispieles irgend eines Angesehenen. Ginge irgend ein König, von Regierungssorgen ermattet, aus dem Kabinete gewöhnlich auf den Schloßhof und spielte da Ballon oder Ball, so würden in seiner Residenz der Ballon und Ball bald die Karten verdrängen. Die Provinzialstädte würden bald nachfolgen, und beide Spiele würden einen ganz merklichen Einfluß auf den Charakter und den Gesundheitszustand des Volkes haben, wenn zumal der Kronprinz nicht verweichlicht würde und da fortführe, wo sein Vater aufhörte. Am Ende des vierzehnten Jahrhunderts erfand man das Kartenspiel und führte es zur Unterhaltung des fast 30 Jahre lang verrückten Königs Karl VI. bei Hofe ein. Die Folgen dieses kleinscheinenden Umstandes sind schlechterdings nicht zu berechnen. Ganz Europa hat sie gefühlt und fühlt sie noch; ja sie nagen in gewisser Rücksicht an den Wurzeln künftiger Generationen. Die Hofluft blies die Karten nach und nach über ganz Frankreich, über Spanien, Italien, über ganz Europa! Die Karten waren es, welche nach und nach die besseren Uebungsspiele verdrängten und die Verweichlichung der Nationen, besonders der vornehmeren Klassen, befördern halfen. Die Proscriptionen der Kriegs- und Jagdübungen, der Turniere, des Mail, des Ball- und Kugelspieles u. s. w. waren besonders mit von den Kartenkönigen unterschrieben; sie halfen stark zur Umwandlung der mannbaren Ritterschaft in Noblesse, der nervigten Bürger in Muskadins.

Regenten, Gesetzgeber, Philosophen, die den wichtigsten Einfluß der Ergötzlichkeiten auf den Volkscharakter und auf das Wohl und Weh der Nation einsahen, hielten von jeher die Spiele ihrer Aufmerksamkeit sehr werth; Lykurg ordnete die Leibesübungen, Gesellschaften und Tänze der Spartaner; Plato die der Bewohner seiner Republik; Kaiser Justinian hob die Hasardspiele auf und setzte Bewegungsspiele an ihre Stelle*). Karl der Große und Ludwig der Heilige gaben Spielgesetze; Karl V. von Frankreich verbot alle Hasardspiele und empfahl reine Bewegungsspiele und

*) Sie waren: das Springen, das Stockspringen, der Wurfspieß, doch ohne Spitze, das Wettrennen zu Pferde und das Ringen.

Uebungen*); Peter der Große nahm sich der Volksbelustigungen an, um sein Volk geselliger zu machen u. s. w., kurz, man könnte mit solchen Befehlen einen guten Quartanten anfüllen und wenn man auch die unendliche Menge, die von Concilien und Synoden gegeben wurden, überginge. Oft waren die Befehle unbilliger Könige wie die Axt des Holzspalters, sie zersplitterten ganze Länder; haben sie aber je die Kartenkönige ganz bezwingen können? Oft trugen sie Aufruhr in benachbarte Staaten; aber brachten sie je Unterthanen der Kartenkönige zur Rebellion? Geh' in Städte, in Gesellschaften, in Familien, wo der Geist der Glücks- und der Kartenspiele herrschend ist, und untersuche die dortige Denkungsart, sowie den wirthschaftlichen und körperlichen Zustand; der Satz: an den Spielen sollst du sie erkennen, wird sich bewährt finden. Dies bleiche, gramvolle Gesicht hat Spadille entfärbt; diese Zerstreuung hat Basta verursacht; Basta gällts in den Ohren des Schreibers, da liegt die Feder; Basta in denen des Richters, da liegen die Akten u. s. w. — Vom Lotto will ich nichts erzählen, dies sei die Sache der Pfänder in den Leihhäusern. Schade, ewig Schade, daß meine Spiele nie Finanzsache werden können! Dann machte ich damit Cour; sie erhielten allen möglichen Vorschub und bewirkten dann wahrscheinlich ein Plus von Gesundheit und Stärke, das leicht so groß wäre, als das Minus im Beutel bei dem Lotto. Doch genug — hier nur Winke; die Materie, betreffend den sittlichen und politischen Werth der Spiele, erschöpft kaum ein ganzes Buch.

---

*) Voulons et ordonnons que nos sujets apprennent et entendent à apprendre les jeux et ébattemens à eux exerciter et habileter au fait de trait d'arc ou d'arbalête en beaux lieux et places convenables à ce, en villes et terroirs: fassent leur don de prix au mieux traïant et leurs fêtes et joues pour ce, si comme bon leur semblera. In seiner Ordonnance de 1369. Bei uns hat der Geist der Industrie schon angefangen, über die bürgerlichen Scheibenschießen Bemerkungen anzustellen. Unter dem Volke möchte ich nicht leben, das nur wie ein Lastvieh arbeitet und bürgerliche Freuden nicht kennt. Sein Geist verschrumpft und wird in sich gekehrt so, wie seine Hände und Finger; Magen und Geldbeutel werden seine Abgötter, Eigenliebe wird bei ihm die Nächstenliebe bald ganz verdrängen; denn das schönste Band, das den Bürger an dem Bürger festhält, die öffentliche Bürgerfreude, ist zerrissen. Kurz, wenn man Armuth durch Aufopferung der Volksfreuden abkaufen will, so ist der Verlust größer, als der Gewinn. O, es giebt ganz andere Seiten im Verhältnisse der Staatsökonomie zur Oekonomie des Bürgers, wo man Verbesserungen machen könnte!

Können die Spiele auf ganze Nationen wirken und in ihrem Zustande eine merkliche Veränderung hervorbringen, so sind sie auch ein Erziehungsmittel für die Jugend, und ich getraue mir aus zwei Knaben von völlig gleichen Anlagen durch entgegengesetzte Behandlung bei dem Spielen zwei, in Rücksicht ihres körperlichen und geistigen Zustandes, ganz verschiedene Geschöpfe zu machen. Oder läßt sich's denn von vornher so schwer einsehen, daß ein Knabe, den man zehn Jahre hindurch in vernünftiger Abwechselung zwischen geistigem Ernste und körperlichem Scherze, ich meine zwischen geistiger Ausbildung und gesunden körperlichen Uebungen und Spielen erhält, daß ein solcher Knabe weit besser gedeihen müsse, als wenn man ihn bei derselben Bildung seines Geistes in Karten und Würfeln Erholung finden läßt? So lange man mir nicht das Gegentheil darthun kann, halte ich diese Tändeleien für Sachen von pädagogischer Wichtigkeit. Ich muß hier Einiges über den pädagogischen Nutzen und die Nothwendigkeit der Spiele sagen.

1) Wenn das größte Geheimniß der Erziehung darin besteht, daß die Uebungen des Geistes und des Körpers sich gegenseitig zur Erholung dienen, so sind Spiele, besonders Bewegungsspiele, so wie Leibesübungen überhaupt, unentbehrliche Sachen. Stände dieser Satz auch nicht in Rousseau's Emil, so würde ihn ja schon jeder Schulknabe verkündigen, wenn er nach der Lektion die Bücher wegwirft. Dergleichen allgemein von der Jugend geäußerte Triebe beweisen so scharf, als der schärfste Vernunftschluß. Allein es giebt dessenungeachtet Leute, die auf obigen Satz durchaus nicht Rücksicht nehmen. Denn, sagen sie mit Cicero:

> ad severitatem potius et ad studia quaedam graviora atque majora facti sumus.

Ich bin selbst herzlich davon überzeugt, glaube aber, daß es für Jung und Alt kein ernsteres Studium nach der Geistesbildung geben könne, als das, was auf Gesundheit, Ausbildung des Körpers und Heiterkeit des Geistes hinzielt; weil ohne diese die Geistesbildung wenig nützt, sondern als ein todtes Kapital da liegt, an dem der Rost nagt. Und wer wirklich der Meinung ist, daß man die Stunden, wo es mit ernster Anstrengung des Geistes nicht mehr fort will, stets zu irgend etwas Nützlichem, z. B. zum Zeichnen, Klavierspielen, zum Ordnen der Insekten und Mineralien u. dergl., anwenden müsse, der hat von der Oekonomie des menschlichen Körpers sowohl, als seines Geistes keine richtige Vorstellung; er

weiß das Nützliche nicht gegen das Nützlichere gehörig abzuwägen, er zieht den Mond der Sonne vor, weil er so sanft ist und das Oel der Gassenerleuchtung erspart. Es ist freilich sehr gut möglich, alles eigentliche Spiel gänzlich zu vermeiden und sich durch bloße Abwechselung zwischen ernstlicher Anstrengung des Geistes und jenen spielenden Beschäftigungen hinzuhalten; allein ich glaube nicht, daß sich auf diese Art, besonders bei der Jugend, eine gewisse weibische Weichlichkeit, Unthätigkeit und Schlaffheit des Körpers, und ebensowenig ein Mangel an Frische, Elasticität und Energie des Geistes vermeiden lasse. Kurz, man beweise erst streng und redlich, daß die Bildung des Körpers eine Posse sei, die für uns nichts werth ist; daß unser Geist des Körpers nicht bedürfe; daß dieser auf unsere Thätigkeit, auf unseren Charakter und auf Belebung oder Erstickung des göttlichen Funkens in uns gar keinen Einfluß habe, — wenn man das gethan, die Forderung der Natur, der größten Aerzte und der denkendsten Männer widerlegt haben wird, dann will ich schweigen und einsehen lernen, daß ich Thorheit gepredigt; dann will ich gern behaupten, daß man die Zeit zur Erholung wohl edler als zu Spielen und Leibesübungen verwenden könne. — Sollten aber Lehrer und Erzieher einen Skandal darin finden, mit der Jugend zu spielen, so verweise ich sie auf Heraklit, der am Dianentempel zu Ephesus die Knabenspiele als Mitspieler ordnete; auf Sokrates, wie er mit der Jugend spielt, auf Scävola, Julius Cäsar und Octavius, die Ball spielten, auf Cosmus von Medicis, der seinem kleinen Enkel auf öffentlichem Platze die Pfeife verbesserte, auf Gustav Adolf, der mit seinen Offizieren Blindekuh und trefflich Ball spielte; Newton blies Seifenblasen, Leibnitz spielte mit dem Grillenspiele und Wallis beschäftigte sich mit dem Nürnberger Tand. Nur durch eine unbegreifliche Folgefalschheit ist es möglich, das Billard, die Kegelbahn und die Karten in öffentlichen Häusern für wohlanständig, öffentliches Spielen mit Kindern für unanständig zu halten.

2) Langeweile ist eins der drückendsten Uebel; sie macht, wie manche Krankheit, aus dem Patienten ein unleidliches Geschöpf. Die Jugend, welche in der Vergangenheit noch wenig Stoff zur Unterhaltung findet, in die Zukunft wenig oder gar nicht hinaus blickt, sondern fast immer nur für den gegenwärtigen Augenblick empfindet, denkt und handelt, leidet auch öfter und gewöhnlicher an dieser Krankheit, als der gebildete Mann. Die Vergangenheit und

Zukunft nehmen diesen in ihre Mitte und machen Gesellschaft mit ihm, und wenn jene ihn mit Leiden und Freuden und ihren Ursachen unterhalten hat, so giebt ihm diese Stoff zu Berechnungen, Planen, Luftschlössern und Sorgen, bis die unverdrängliche Gegenwart das Wort nimmt und befehlsweise von dem spricht, was jetzt zu lassen und zu thun sei. So fehlen der Jugend zwei Gesellschafter, denen an Unterhaltung nichts gleich kommt. Wer anders soll sie ersetzen als ihre erwachsenen Freunde? Von ihnen erwartet sie Stoff zur Thätigkeit, bald durch ernste Beschäftigungen, bald durch Spiel.

3) Arbeiten, ernste Beschäftigungen und Umgang mit Erwachsenen sind künstliche Rollen*), der Jugend, in welchen sie auf dem großen Schauplatze allmählich debutirt; Spiele sind natürliche Rollen derselben in ihrem jugendlichen Paradiese. Dort erscheint sie im verstellenden Bühnengewande, hier in klarer Nacktheit; daher ist es dort oft schwer, hier immer leicht, ihren wahren Charakter zu erkennen. Selbst die Neigung zur künftigen Lebensart scheint hier und dort bei dem Spiele durch.

4) Gleichgültigkeit gegen alles Wissenschaftliche ist dem Erzieher in seinem Zöglinge ein Fehler, der alle seine Geduld auf die Probe stellt. Er arbeitet an einem Bäumchen, das weder Blüte noch Frucht verspricht; er sieht am Ende keine Folge von dem, was er gethan hat; seine Gehülfin, die natürliche Wißbegierde der Jugend, ist abwesend. Er verliert bald alle Hoffnung, weil er den Grund dieser Gleichgültigkeit im Temperamente des Kindes zu finden glaubt. Er lasse es spielen; ist es hierbei theilnehmend, eifrig und thätig, so liegt die Schuld der Gleichgültigkeit nicht im Kinde, sondern in einer Veranlassung von Außen her. Aber auch selbst dann, wenn es von der Natur Opium erhielt, müßte sich, dächte ich, durch Spiele, besonders durch Bewegungsspiele, viel ausrichten lassen.

5) Der freie Verkehr der Jugend unter sich selbst und zwar vorzugsweise bei dem Spiele ist ein treffliches Mittel, jene unglückliche reizbare Empfindlichkeit zu überwinden, welche, aus einer krankhaften,

*) GutsMuths hat hier das erste, natürlichste und wichtigste aller Verhältnisse, das der Kinder zu den Eltern offenbar übersehen. So lange dieses auf dem allein wahren Boden der gegenseitigen Liebe ruht, spielen die Kinder im Umgange mit den Eltern, und dies sind die wichtigsten Rollen der Erwachsenen, mit denen sie in Verkehr kommen, keine künstlichen, sondern vielmehr die natürlichsten aller Rollen, die es überhaupt für sie giebt.
F. W. K.

bald körperlichen, bald gemüthlichen Disposition entspringend, den damit Geplagten im Verkehre mit Anderen ebenso viel Anstoß nehmen als geben läßt, welche aber am schmerzlichsten und drückendsten immer auf ihn selbst zurückwirkt, und nicht selten nicht nur sein Verhältniß nach Außen, sondern auch seine innere Ruhe völlig untergräbt. Im raschen, bewegten Gange des Spieles hat der Knabe keine Zeit, über kleine, oft nur vermeintliche Kränkung nachzudenken; die spannende, freudige Theilnahme an der Sache reißt ihn mit sich fort, und bis er Zeit gewinnt, sich darüber zu besinnen, hat er es in der heiteren, kräftig frischen Stimmung, welche das Spiel immer erzeugt, entweder bereits vergessen, oder wenigstens völlig verschmerzt. So gewinnt er aus dem rechten tüchtigen Knabenspiele nicht blos die wichtige Erstarkung und Abhärtung des Körpers, sondern auch die oft noch wichtigere des Gemüthes, und gewinnt sie ohne irgend eine Einbuße an wahrem Ehrgefühl, weil dieses nicht leicht einen natürlicheren und sichereren Schutz findet und eine gesundere, tüchtigere Richtung gewinnt, als in dem freien, naturgemäßen und nur vor sittlichen Verirrungen bewahrten Verkehre der Jugend unter sich.

6) Um die Herzen der Kinder zu gewinnen, spiele man mit ihnen; der immer ernste, ermahnende Ton kann wohl Hochachtung und Ehrfurcht erwecken, aber nicht so leicht das Herz für natürliche, unbefangene Freundschaft und Offenherzigkeit aufschließen. Am offensten ist man immer nur gegen seines Gleichen; die eigenthümliche Gesinnung der älteren und der höheren Klasse macht uns zurückhaltender, darum gesellt sich Gleich so gern zu Gleichem. Durch Spiele nähert sich der Erzieher der Jugend, sie öffnet ihm ihr Herz um so mehr, je näher er kommt, sie handelt freier, wenn sie in ihm den Gespielen erblickt, und er findet Gelegenheit zu Erinnerungen, die bei dem Studiren nicht veranlaßt werden würden. Ueberdem aber sind Erinnerungen um so fruchtbringender, je gleicher an Alter und Stande der uns ist, welcher sie giebt. Wir hören dann in ihm die Stimme unserer eigenen ganzen Klasse. Darum bessert die Ermahnung, die ein Zögling dem anderen im Stillen und im Bunde der Freundschaft und Gleichheit giebt, gewöhnlich mehr, als die des Lehrers; im Munde des letzteren klingt sie zu erwachsen, zu alt, in dem des anderen eben jung genug, um befolgt zu werden.

7) Spiele bilden auf die mannigfaltigste Art den Gang des

menschlichen Lebens mit einer Lebhaftigkeit im Kleinen nach, die sich auf keinem anderen Wege, durch keine andere Beschäftigung und Lage der Jugend erreichen läßt. Denn nirgends ist die Jugend in ihren Handlungen, in ihrem ganzen Betragen so wenig von Seiten der Erwachsenen beschränkt, nirgends handelt sie daher natürlicher, freier und dem Gange des menschlichen Lebens gleichlaufender, als hier. Hier ist eine kleine Beleidigung, Uebereilung, Unbilligkeit, Prahlerei, Ueberlistung, die Fehlschlagung einer Hoffnung, ein unangenehmer Charakter, ein langsamer Kopf, ein Pinsel, ein Geck, eine Ueberlegenheit an Geistes- und Körperkräften zu ertragen; hier ist Anlaß zum Schmerz und Kummer, sowie zur Freude und Fröhlichkeit; hier ist Gelegenheit zur Schätzung der Gefälligkeit, Geschicklichkeit, Güte u. s. w. im Nebenmenschen. Der junge Mensch wird abgerieben, wie ein Kiesel im Bach; immer besser geschieht es früher als spät, nur sei der Strom nicht ganz verdorben und modrig. Eltern, die ihr Eure Kinder eiländlich im kleinen häuslichen Kreise erzieht und sie von der übrigen Kinderwelt zurückhaltet, Eure Meinung ist gut, aber Euer Erziehungsplan gewiß sehr übel berechnet; Ihr seid in Gefahr, eigensinnige, unduldsame, unerfahrene und zu empfindliche Nachkömmlinge zu haben!

8) Spiele verbreiten im jugendlichen Kreise Heiterkeit und Freude, Lust und Frohsinn. Wären alle Menschen stets lustig und vergnügt, sicher würde nicht so viel Böses geschehen. Mürrische Laune ist nicht die Stifterin des Guten und Angenehmen; ja schon ein stets ernsthafter Charakter ist weniger moralisch vollkommen, als der aus Ernst und Scherz lieblich gemischte, bei gleicher Herzensreinigkeit. Die Anlage von allen dreien wird angeboren, aber die Ausbildung liegt in Erziehung und in erziehenden Umständen. Immer bleibt es doch rathsam, die Jugend in einem heiteren, fröhlichen Tone zu erhalten und selbst Spiele zur Beförderung desselben in die Erziehung aufzunehmen. Je mehr die Jugend, jedoch von eigentlichem Leichtsinne entfernt, scherzt und lacht, je mehr man ihr Platz läßt, sich in ihrer natürlichen, liebenswürdigen Offenheit zu zeigen, um so mehr entfernt man sie von stiller trauriger Verschlossenheit, die nirgends angenehm ist, weil sie selbst bei der reinsten Sittlichkeit Mißtrauen einflößt; kurz, um desto besser gedeihet sie an Leib und Seele. „Je mehr sie zum Lachen reizen“, sagt Basedow von den Spielen, „desto zweckmäßiger sind sie.“

9) Spiele sind nöthig zur Erhaltung der Gesundheit, zur

Stärkung, Uebung, Abhärtung des jugendlichen Körpers. Daß hier weder von Karten noch Würfeln und Hasardspielen die Rede sei, sondern einzig von Bewegungsspielen im Freien, versteht sich von selbst. Ich habe sehr vielfältig und lange Gelegenheit gehabt, den Einfluß dieser Spiele, sowie der Leibesübungen überhaupt, auf manchen Verweichlichten, Furchtsamen, körperlich Bequemen, Unthätigen und Ungeschickten zu beobachten und ihn immer vortrefflich gefunden. Da ich hierüber schon Vieles in meinem Buche über die Leibesübungen*) gesagt habe, so fällt hier alle weitere Auseinandersetzung weg.

Dies sei genug über den Nutzen der Spiele. Sie haben auch ihre Nachtheile, das ist nicht ganz zu leugnen. Plato meint, es sei nichts schädlicher, als den Kindern vielerlei Spiele zu geben, weil sie dadurch flatterhaft, zum Ueberdrusse und zur Begierde nach Neuerungen gewöhnt werden. Er scheint von Spielzeugen zu sprechen. Dann ist nichts wahrer.**) Es ist jedoch nicht nöthig, nach Griechenland zu gehen; ich habe selbst Gelegenheit genug gehabt, den Einfluß der Spiele auf eine Kindergesellschaft zu beobachten, die groß genug ist, um ihn zu verrathen; denn eben durch die Größe einer solchen bei einander lebenden Gesellschaft wird der Einfluß des Spieles verstärkt. Ich habe bemerkt, daß bei Weitem nicht alle, sondern nur manche Kinder flatterhaft dadurch werden, dann mehr an's Spiel als an die Arbeit denken und in eine etwas zu muthwillige Stimmung gerathen. Dies sind jedoch gewöhnlich nur solche Knaben, deren Lebhaftigkeit oft leicht an Wildheit grenzt. Am auffallendsten zeigt sich dies im Frühlinge, zur Zeit, wann alle Geschöpfe in eine gewisse freudige Aufregung gerathen. Es ist nicht blos wahrscheinlich, daß die Jahreszeit dann mehr thut, als das Spiel; eigene Beobachtungen überzeugen hier am besten.

Sollte denn die Jugend allein kalt bleiben, wenn die Natur an der Wiedergeburt aller Geschöpfe arbeitet und alle Säfte in Wallung gerathen? — Allein, wenn wir auch nichts auf die Jahreszeit,

---

*) Gymnastik für die Jugend, enthaltend eine praktische Anweisung zu Leibesübungen. Ein Beitrag zur nöthigsten Besserung und Erziehung.

**) Auch Locke erklärt sich ganz dagegen in seinem 19ten Abschnitt, und zwar so vortrefflich, daß ich solche Eltern bitte, diese Stelle zu beherzigen, welche ihre Kleinen aus Liebe mit allerlei Spielsachen gleichsam überschütten. Solche Sachen sollten sich die Kinder selbst machen.

alles auf die Spiele schieben, so wird doch ein verständiger Kinderfreund jene Flatterhaftigkeit theils durch Vorstellungen, theils durch Methode zu mäßigen wissen; und überdem bleibt es auch eine sehr wahre Bemerkung, daß solche lebendige Kinder häufig nur dann die größte Aufmerksamkeit zum Unterrichte mitbringen, wenn ihr Körper durch Bewegung bis zu einem gewissen Grade ermüdet ist.

Spiele benehmen ferner mitunter der Jugend die Lust zu arbeiten, sie sehnt sich nach dem Spiele und vernachlässigt die Arbeit. Das ist nicht zu leugnen. Nur ein sehr kleiner Menschentheil arbeitet aus dem wahren Grundsatze der Vervollkommung und Stiftung des Guten um sich her; könnten die anderen ihren Magen bei Seite legen, auf ihrer Oberfläche, wie Schafe, die Kleidung reproduciren und in selbstgewachsenen Häusern wohnen, sie arbeiteten wahrhaftig nichts, sondern amusirten sich nur; denn wenn auch dem Menschen Thätigkeit angeboren wurde, so liebt er doch nicht gleich die, welche mit trockener Austrengung verbunden ist, sondern nur die, welche ihm Vergnügen macht; jene gewinnt er nur erst theils durch geistige Bildung, theils durch Gewohnheit und Geläufigkeit lieb. Wenn Grundsatz und Nothwendigkeit die einzigen Triebfedern sind, die Hand und den Kopf der Menschen in Aktion zu setzen, so gehören sie auch beide in den Plan der Jugenderziehung, weil wir auch für diese Welt erziehen. Es ist daher nicht genug, jenen Grundsatz der Vervollkommnung einzuprägen, sondern auch baare Nothwendigkeit halte den Arbeitsplan für die Jugend aufrecht, bleibe, so lange es sein muß, der Sporn ihrer Thätigkeit, bis Geläufigkeit und Liebe zur Arbeit entsteht. Man hat von Spielen nichts zu besorgen bei Kindern und Jünglingen, die von der Heiligkeit jenes Grundsatzes überzeugt sind, nichts bei solchen, deren Arbeitsplan nach unabänderlichen Gesetzen feststeht, bei denen es Gesetz ist: Erst Arbeit, dann Spiel. Aus dem Bisherigen ergiebt es sich ganz deutlich, daß der Grund der Arbeitsscheue nicht sowohl in den Spielen, sondern in einem Fehler der Erziehung liegt, der sich auf einen Berechnungsfehler der natürlichen Thätigkeit gründet.

Man hat die sehr üble Gewohnheit, Kinder durch's Spiel zur Arbeit zu reizen: Wenn du recht fleißig bist, sollst du auch spielen!

„Um der Spiele willen sich anzustrengen und zu arbeiten," sagt dagegen so gut ein ehrwürdiger Alter, „ist thöricht und

kindisch; aber spielen, um zu arbeiten, ist recht."*) Es ist unpädagogisch und unverantwortlich, der Jugend den Zweck der Arbeit auf solche Art zu verrücken.

Was den Muthwillen bei dem Spiele selbst betrifft, so muß die Gegenwart des Erziehers so viel Gewicht haben, ihn gehörig nieder zu drücken. Endlich aber bleibt es ja immer noch ein sehr natürliches Mittel, jedem Kinde, das, veranlaßt durch Spiele, in jene Fehler verfällt, anzudeuten, du kannst nicht mitspielen, weil das Spiel einen nachtheiligen Einfluß auf dich hat; suche des Spieles Herr zu sein, dann nur sollst du spielen u. s. w.

Es giebt mehrere Arten von Spielen: Ruhespiele, Bewegungsspiele, instruktive Spiele, Gesellschaftsspiele, Karten-, Würfel- und Hasardspiele. Welche Spiele sind die besten? Welche soll man vorzüglich spielen?

Daß von den letzteren, den Karten-, Würfel- und Hasardspielen, gar nicht die Rede sein kann, werden unsere Leser von selbst natürlich finden. Zum Theil sind sie geradezu moralisch so verwerflich, daß es eine Schmach für den deutschen Namen ist, wenn sie überhaupt noch — auch nur von Erwachsenen — gespielt werden, oder, wenn sie dies auch nicht sind, so fehlt ihnen wenigstens der Charakter eines frischen, belebenden, jugendlichen Spieles völlig.

Allein es bleiben uns noch eine ganze Menge verschiedenartiger Spiele übrig. Manche von ihnen sind vorzüglich auf Uebung des Körpers, andere auf Uebung des Geistes entweder ganz allein bei völliger Ruhe des Körpers berechnet, oder sie lassen bald mehr, bald weniger Bewegung des Körpers zu. Die Entscheidung jener Fragen wird sich am besten aus dem Zwecke des Spielens überhaupt ergeben. Warum spielt man? Der Zweck ist immer

a) Unterhaltung gegen Langeweile oder
b) Gewinn oder
c) Erholung von Arbeit.

---

*) Aristot. Eth. X. 7.

a) Wer Langeweile empfindet, sucht sich zu unterhalten. Hat er blos diesen einzigen Zweck, so sind alle Arten der Spiele gleich gut, für die sein Geschmack, im Verhältnisse zu Zeit und Ort, entscheidet. Hier ist mithin gar kein Maßstab zur allgemeinen Entscheidung. Ueberdem aber gehört Langeweile nicht in das Leben des thätigen Menschen und eben so wenig in die Erziehung.

b) Vom Gewinn ist hier eben so wenig die Rede, als von Eroberung der Haselnüsse und Mandeln; aber der Gewinn an Geistesvervollkommnung, an Bildung und Stärkung des Körpers kommt hier schon mehr in Betracht; denn das Leben ist kurz und die Reihe der Glieder in der Kette der Ausbildung lang. Allein zur Entscheidung der obigen Frage kann dies wenig beitragen, denn alle an sich guten Spiele, sowohl die Ruhe= als die Bewegungsspiele, gewähren diesen Vortheil und für die Anwendung der verschiedenen Spielarten wird dadurch nichts entschieden.

c) Erholung ist der rechtmäßigste Zweck bei allem Spiel. Nach ihm wird die Entscheidung der obigen Frage äußerst leicht. Erholung ist Bedürfniß, so wie Schlaf. Sie gründet sich immer auf Abwechselung der Beschäftigungen. Diese sind hauptsächlich von zweierlei Art, geistig und körperlich. Wäre der menschlichen Natur, besonders der Jugend, stete ernste Beschäftigung erträglich, so würde in der Abwechselung geistiger und körperlicher Arbeiten schon die vollkommenste Erholung liegen. Allein sie will auch Abwechselung zwischen Ernst und Scherz, weil hierdurch die Erholung zu einem weit höheren Grade gesteigert wird. Aus diesem natürlichen Gesetze der Abwechselung fließt die Beantwortung der obigen Fragen: Alle Spielarten, sowohl die Ruhe= als Bewegungsspiele, sind an sich gleich gut, sowie sich dies auch schon aus a und b ergab. Ihre Anwendung beruht auf den vorhergegangenen ernsten Beschäftigungen; waren diese geistig, so sei das Spiel körperlich und so umgekehrt. Dieser Grundsatz ist so einleuchtend, daß sich schwerlich etwas Gründliches dagegen einwenden laßt. Ruhespiele gehören folglich hauptsächlich nur denen zu, die wenig mit dem Geiste, alles mit dem Körper unter viel Bewegung arbeiten; Bewegungsspiele dem ruhigen, sitzenden Handarbeiter, sowie dem Freunde der Wissenschaften und Künste.

Die geistige Ausbildung bleibt bei der Erziehung das Hauptwerk, weil der Geist eigentlich den Menschen macht. Man habe Nachsicht mit diesem sehr bekannten, aber hier sehr brauchbaren

Gedanken. Muß man die Wahrheit desselben erkennen, so sollte die geistige Ausbildung nach Maßgabe des zu bildenden Gegenstandes immer mit Ernst getrieben und nie zum Spiele gemacht werden, um etwa dadurch Erholung für die Arbeiten des Geistes zu schaffen; einmal, weil diese Erholung nicht echt ist, dann auch, weil man dadurch aus der natürlichen Ordnung heraus tritt und dem Körper in seine Rechte fällt; je weniger dieser aber noch ausgebildet ist, um desto mehr sollte man auf seine Rechte halten. Bewegungsspiele sind folglich für die Jugend zur Erholung ihres noch schwachen Geistes die zweckmäßigsten und vorzüglichsten. Allein dieser an sich wahre Satz leidet doch sehr häufig Ausnahmen, die durch Zeit, Ort und Umstände veranlaßt werden. Die Jugend sitzt nicht immer, sie hat oft den Tag über hinlängliche Bewegung gehabt, Zeit und Ort verbieten Bewegungsspiele, und dann sind andere Arten zweckmäßig.

Man findet in diesem Buche eine große Menge Spiele; eine noch größere habe ich verworfen. Ich bin meinen Lesern Rechenschaft schuldig; diese will ich jetzt geben, indem ich meine Gedanken über die nöthigen Eigenschaften der Spiele überhaupt darlege.

Wir überlassen den frivolen Gesellschaften der Erwachsenen alle Spiele, die mit Zweideutigkeiten, Anspielungen auf Liebe, Küssen u. s. w. gewürzt sind. Die Jugend spiele nur unschuldig, nichts schmückt sie so sehr, als Unschuld.

Kein Spiel für sie sei unehrbar, führe etwas Unsittliches mit sich; doch setze ich hinzu, daß in meiner Moral für Kinder Lachen, Lärmen, lautes Rufen, Laufen und Springen am rechten Orte und zur rechten Zeit nicht nur nicht zu den Unsittlichkeiten, sondern nicht einmal zu den Unschicklichkeiten gehören.

Kein Spiel enthalte etwas gegen das Gefühl des Edlen und Schönen, wenn es auch nicht zur Verstärkung dieses Gefühls beiträgt. Ich hoffe, man soll hier kein Spiel der Art finden. Hinein tragen kann man freilich jede Unsittlichkeit, das aber wird nicht meine Schuld sein, sondern die des Tones der Gesellschaft.

Gefährliche Spiele taugen nichts, denn mit Gesundheit und Leben ist kein Scherzen. Ich habe daher manches Spiel, das durch seine Neuheit gefallen haben würde, unterdrückt. Doch gebe ich noch zu bedenken, daß gefährlich ein sehr weiter Begriff sei; man ist selbst im Sopha nicht sicher.

Kein Spiel sei endlich leer von allem Gehalte, von allem Nutzen; Niemand handelt gern ohne Absicht. Spiele müssen daher

Uebungen sein, die für die Jugend (für die Alten auch) auf irgend eine Art vortheilhaft sind. Sie müssen den Körper bald mehr, bald minder bewegen und seine Gesundheit befördern, es geschehe nun durch Laufen, Springen u. s. w., oder durch fröhliches Lachen und sanftere Bewegung. Sie müssen Schnelligkeit, Kraft und Biegsamkeit in die Glieder bringen, den Körper bald zufällig, bald absichtlich gegen Schmerz abhärten und bald diesen, bald jenen Sinn in lebhafte Thätigkeit setzen. Sie müssen für die Jugend unterhaltend sein, bald ihre Erwartung, bald ihre Ehrliebe, bald ihre Thätigkeit spannen, bald ihre zu große Empfindlichkeit abstumpfen, ihre Geduld prüfen, ihre Besonnenheit und ihren jugendlichen Muth gewissermaßen auf die Probe stellen. Sie seien endlich Uebungen für Beobachtung, Gedächtniß, Aufmerksamkeit, Phantasie, Verstand u. s. w.

Wir haben kein Spiel, das diesen vielsagenden Forderungen allein und vollkommen Genüge leistet; aber doch viele, die sich diesem Bilde sehr nähern, wenigstens bald diesen, bald jenen Forderungen entsprechen.

Der menschliche Geist ist in Spielen sehr sinnreich, denn, sagt Leibnitz: „il s'y trouve à son aise." Das ist eine große Lobrede auf die Spiele in wenig Worten. Die Zahl der Spiele ist wirklich Legion. Jener große Mann bringt sie unter drei Klassen, er theilt sie in solche, a) die nur auf Zahlen beruhen, b) bei denen es noch auf eine bestimmte Lage der Dinge ankommt („où entre encore la situation") und c) in bewegende. Mir gefällt diese Eintheilung nicht, theils weil sie nicht alle Spiele umfaßt, theils weil sie nur nach dem Material des Spieles gemacht ist, welches bei den Spielen bei Weitem nicht die Hauptsache ist. Nach der gewöhnlichen Klassifikation zerlegt man die Spiele in Ruhe- und Bewegungsspiele, das ist gut; wenn man aber ferner von Gesellschafts-, belehrenden und Hasardspielen redet, so ist hier nichts als Verwirrung der Begriffe.

Die einzige richtige Eintheilung der Spiele muß, so scheint es mir, von ihrem Hauptprinzipe, nämlich von der Thätigkeit hergenommen werden, indem man sie nach den verschiedenartigen Aeußerungen desselben ordnet. Im Körper ist nicht der Quell der Thätigkeit — daher giebt es gar keine reinen Körperspiele, man müßte denn passive Bewegungen des Körpers dafür annehmen —, sondern allein im Geiste. Eben daher sind alle bewegenden Spiele mit

Uebungen der Geisteskräfte verbunden. Allein der Trieb zur Thätigkeit äußert sich oft mehr durch den Körper, daher körperliche oder Bewegungsspiele; oft mehr und oft ganz allein durch geistige Kräfte, daher Spiele des Geistes, die man sitzende, besser Ruhespiele nennt, weil der Körper dabei weniger, gleichsam nur beiläufig oder auch gar nicht in Bewegung gesetzt wird. So entstehen zwei Klassen der Spiele. Eine scharf abschneidende Theilungslinie, die durch die Natur der Sache selbst sich zöge, scheint bei dem ersten Anblicke zwischen beiden Klassen nicht stattzufinden, sie ist aber da, wenigstens bei dem größten Theile der Spiele. Nur bei manchen hält es schwerer, ihre Klassifikation zu entscheiden. Bei diesen, so wie überall, untersuche man den Werth der Uebung, die sie auf der einen Seite für den Körper, auf der anderen für den Geist gewähren. Ist jene bedeutender als diese, so gehören sie unter die Bewegungsspiele und so umgekehrt. So ist z. E. das Spiel: „Der König ist nicht zu Hause" mit körperlicher Bewegung verbunden, allein die Uebung der Aufmerksamkeit ist doch überwiegender und bedeutender, als die wenige Bewegung im Zimmer und daher rechne ich es zu den Ruhespielen; sobald aber dasselbe Spiel unter dem Namen: „Der Bildhauer ist fort", im Freien getrieben, mit mancherlei Körperstellungen, auch mit Laufen und Springen verbunden wird, so hat die Körperbewegung hier mehr Werth, als die Uebung der Aufmerksamkeit, folglich gehört es dann unter die Bewegungsspiele.

Die Thätigkeit des Geistes, die ohne Ausnahme bei allen Spielen stattfindet, wirkt durch die verschiedenen Erkenntnißkräfte, bald durch die Phantasie, bald durch das Gedächtniß, bald durch den Witz u. s. w. Wenn auch diese Kräfte in ihren Aeußerungen nie völlig getrennt erscheinen, sondern, wie die Theile einer Maschine, nothwendig immer in einer gewissen Verbindung wirken, so zeigt sich doch bald diese, bald jene allein, oder mit einer anderen gemeinschaftlich, vorzüglich wirksam. Hierdurch entstehen die verschiedenen Ordnungen der Spiele, nämlich:

1) Spiele der Beobachtung und der sinnlichen Beurtheilung,
2) „ der Aufmerksamkeit,
3) „ des Gedächtnisses,
4) „ der Phantasie und des Witzes.
5) „ des Verstandes und der höheren Beurtheilungskraft,
6) „ des Geschmackes.

Endlich ist bei dem Systeme der Spiele wegen der Methode im Vortrage noch Rücksicht zu nehmen auf das Material. Dieses besteht in Kugeln, Bällen, Scheiben u. s. w., oft selbst in den spielenden Personen. Hierdurch entstehen die verschiedenen Arten der Spiele: Ballspiele, Kugelspiele, Scheibenspiele &c.



Erste Klasse.



Bewegungsspiele.

Seneca.

Indulgendum est animo, dandum subinde otium, quod alimenti et virium loco sit; et in ambulationibus apertis vagandum, ut coelo libero et multo spiritu augeat attollatque se animus.

de tranquill. animi.

Das ist:

Man muß den Geist manchmal auch gewähren lassen, und ihm von Zeit zu Zeit Muße zur Nahrung und Stärkung gönnen; streif' im Freien umher, daß er unter offenem Himmel durch freies Athmen sich stärk' und erhebe.

I. Spiele zur Schärfung der Beobachtung und der sinnlichen Beurtheilung.*)

Zu dieser Ordnung gehören die meisten Arten der Bewegungsspiele. Der beobachtende Geist beschäftigt sich mit den Eindrücken, welche die Sinne ihm zuführen; er betrachtet sie genau, verfolgt und vergleicht ihr Mannigfaltiges, ihre Ähnlichkeit, ihre Verschiedenheit auch bis in's Unmerkliche. Bewegungsspiele sind ganz dazu geeignet, ihn stets zu beschäftigen, weil sie auf sinnliche Eindrücke berechnet sind, nach deren richtiger Vorstellung und Beurtheilung sich der Spieler in seiner Aktion richten muß; daher die Abstraktion von allen Eindrücken, die nicht zur Sache gehören und die gespannte Aufmerksamkeit auf die entgegengesetzten. Das Beurtheilungsvermögen äußert sich hierbei größtentheils nur in Betreff der sinn-

---

*) Bem.: Der Herausgeber der 5. Auflage rechnet hierher auch die von GutsMuths getrennt aufgeführten „Spiele der Aufmerksamkeit", weil es ihm nicht gelungen ist, einen wesentlichen, also einen die Trennung nötbig machenden Unterschied zwischen diesen und jenen Spielen bezüglich der geistigen Bethätigung herauszufinden, obgleich GutsMuths denselben also bezeichnet: „Bei allen Spielen dieser Ordnung findet wenig oder gar kein eigentliches Beobachten und Beurtheilen sinnlicher Eindrücke statt; hier ist nur Richtung der Seele auf einen Gegenstand, um irgend eine bestimmte Veränderung desselben schnell wahrzunehmen und sein Verhalten darnach einzurichten. Sie haben nicht weniger Werth, als die bisher genannten". Nun denke ich z. B. an das Kämmerchenvermiethen, das Drittenabschlagen, an Glucke und Geier, welche Spiele ja GutsMuths zu den „Spielen der Aufmerksamkeit" rechnet und frage mich: Findet da kein eigentliches Beobachten und Beurtheilen sinnlicher Eindrücke statt? Ich denke: Erst recht, mindestens ebenso, wie bei den vorhergehenden Spielen. Ferner: Einen Ball nach einem bestimmten Ziele werfen, mit dem Schlagholze treffen; eine Kugel rollen oder fortstoßen; einen Reifen drehen; immer sich fragen: Ist jetzt die Reihe an Dir, ist die Situation günstig, gerade in diesem Augenblicke einzugreifen, ist der Ball stark oder schwach zu schlagen, dahin oder dorthin zu werfen?; das Unterstützen der Partei

lichen Eindrücke, es vergleicht und mißt unaufhörlich Richtungen, Entfernungen, Töne, Gefühle, Schwere des Spielmaterials und Verhältnisse der Spieler selbst. So muß das Aufsteigen eines Balles genau beobachtet, der Bogen desselben gemessen werden, wenn man ihn fangen will; so muß die Richtung der Billardkugeln zu diesem oder jenem Loche genau bemerkt, die Kraft des Stoßes nach den Entfernungen beurtheilt, d. i. abgemessen werden u. s. w. Bewegende Spiele sind daher kein bloßes Durchschütteln des Körpers, sondern stets in einem hohen Grade verbunden mit Uebungen der untern Erkenntnißkräfte. Man redet und denkt daher von ihnen viel zu eingeschränkt, wenn man sie nur körperliche Spiele nennt und keinen anderen Nutzen von ihnen anerkennt, als Bewegung des Körpers. Ich rechne zu dieser Ordnung die folgenden Gattungen und Arten.

A. Ballspiele.

Sie sind uralt. Schon bei Homer spielt Nausikaa, die Tochter des Phäakenkönigs, unter Gesang und Tanz mit ihren Mägden Ball und wird dabei von Odysseus erschreckt; ebenso spielen die Jünglinge Laodamas und Halios vor dem Fürsten und dem Odysseus Ball. Der Karier Aristonikos, Ballspieler Alexanders des Großen, erhielt von den Athenern nicht nur das Bürgerrecht, sondern sogar eine Statue, und Cicero berichtet von Dionys, dem „Tyrannen," daß er, obgleich längst in Furcht und Menschenhaß vereinsamt, doch das Oberkleid ablegte und seinem Lieblinge das Schwert übergab, wenn er mit dem Balle spielen wollte. Bei den Griechen war das Ballspiel eines der beliebtesten Spiele. Lakedämon, Sykyon und

---

das Verlegenheitbereiten der Gegenpartei rc. rc., — erfordert das Alles nicht auch die angestrengteste Aufmerksamkeit? Gewiß ist die Beobachtung hier so auf einen bestimmten Gegenstand gerichtet, wie es bei den Guts-Muths'schen „Spielen der Aufmerksamkeit" der Fall ist. Bei den später nachfolgenden Ruhespielen war es dem Herausgeber eher möglich, einen solchen Unterschied wahrzunehmen, und deshalb hat er es dort auch bei der ursprünglichen Eintheilung gelassen. Keinesfalls aber möchte er die beherzigenswerthen Worte missen, die GutsMuths den Spielen der Aufmerksamkeit widmet und fügt dieselben gleich hier an, schon deshalb, weil sie auch auf die Spiele der Beobachtung und des sinnlichen Beurtheilens anzuwenden sind:

„Sie bleiben sehr nützlich, bald als Veranlassung zu heilsamer Bewegung, bald als Mittel, den ernsten, ermüdenden Ideengang zu unterbrechen und sich zu erholen. Diese Erholung ist gleichsam schon die Bedingung, unter der sie nur gespielt werden können, insofern es stets nöthig

Lydien stritten sich um seine Erfindung. Die Spartaner, Kretenser &c. hatten in ihren Gymnasien einen besonderen Platz (Σφαιριστεριον) zum Ballspiel und besondere Ballmeister dafür. Es war das Ballspiel Sache der Knaben und Männer, nur in Sparta übten sich auch die Mädchen darin. Es bildete als Sphäristik einen Theil der Gymnastik und bestand einerseits im Zuwerfen, anderseits im Auffangen oder im Zurückschlagen, im Weiterschlagen &c. — Bei den Römern wurde es vornehmlich in den Thermen gespielt. Mercurialis zählt vier griechische Hauptarten des Ballspieles (μεγαλην, μικραν, κενην σφαιραν und den etwas gewaltsam herbeigezogenen κωρυκον) auf. Ebensoviel römische. Pila war der kleine Spielball; Follis (Alrania bei Pollux) der große mit Luft gefüllte Ballon; Paganica stand der Größe nach zwischen den beiden vorigen, war mit Federn gestopft, etwas schwerer als der Follis und besonders bei den Landbewohnern gebräuchlich. Am meisten wurde Pila gespielt und zwar datatim oder expulsim, je nachdem der Ball zurückgeworfen oder weitergeschlagen wurde. Der Follis wurde mit der Faust oder mit dem Arme geschlagen und war dabei der rechte Arm mit einer Art Fausthandschuh versehen. Das Spiel gewährte eine angemessene Bewegung selbst dem höheren Alter. Sehr beliebt war der Trigonalis, ein kleiner Ball, der unserm Federballe glich und den drei Personen, die sich in ein Dreieck stellten, einander zuschlugen. Anstrengender war das Spiel mit dem Harpastum, einem aus Leder oder aus einer Schweinsblase gefertigten Balle. Viele zugleich liefen darnach und suchten sich eines oder auch mehrerer in der Mitte hängenden Bälle zu bemächtigen. Scävola, Jul. Cäsar, Octavianus &c. waren berühmte Ballspieler. Von so mancher Ballspielart der Griechen und Römer fehlen uns anschaulichere Begriffe, aber ohne Zweifel ist in unsern jetzigen Ballspielen noch viel Klassisches, ohne daß wir es wissen, sowie z. B. der Korykus der Griechen, ein Gefecht mit einem von der Decke herabhängenden Sacke, der mit Feigenkernen, Mehl oder Sand gefüllt war, noch jetzt in China üblich ist und wohl auch bei uns im sogenannten Schnurballe oder im Kugelschwingen (vergl. das betr. Spiel) seine Nachahmung gefunden hat. — Unter dem Chalifen Harun al Raschid spielten die Araber leidenschaftlich mit dem Federballe. — Im Mittelalter war das Ballspiel allerwärts noch sehr beliebt. Auf Island tanzte man zum „Knätschballe (knåttleikar);" wurde in der Schweiz im 15. Jahrh. unter Gesang und Kränzewinden der übrigen Menge der Ball mit dem Schlagholze durch einen hängenden Eisenring getrieben, so hieß es „den Bugel schlagen," im Vlämischen aber ein ähnliches Spiel „die Kloospforte

---

ist, alle fremden Ideen zu verbannen und seine Aufmerksamkeit auf das Spiel zu richten. Unterläßt man dies nur einige Augenblicke, so verfällt man in den Fehler der Zerstreuung und büßt dafür. Es giebt viele junge Leute, bei denen die Operationen der Seele sehr langsam von Statten gehen. Der Weg vom Auge oder Ohre scheint meilenlang, und von da bis zu den Händen oder Beinen noch länger. Für diese giebt es keine heilsameren Spiele. Endlich empfehle ich sie noch für alle jungen, flüchtigen Köpfe, die sich nirgends fixiren können."

schlagen (closen)".*) Walther von der Vogelweide sieht das Ballspiel für eine Bestätigung des Frühlingseinzuges an und wünscht die Zeit herbei, da die Jungfrauen an der Straße den Ball werfen, während ein anderer Minnesänger das Ballspiel als des Sommers erstes Spiel bezeichnet u. Neithardt in seinen Liedern es schildert, wie in den Donaugegenden das österreichische Landvolk im 13. Jahrhundert mit Ballspiel und Tanz die Sommerlust beging. Dr. Martin Luther sagt in seiner Schrift an die Rathsherrn aller Städte Deutschlands, daß die Knaben während des Tages „viel Zeit zubringen mit Käulchenschießen, Ballspielen, Laufen und Rammeln"; Georg Rollenhagen in seinem Froschmeuseler (1566) von den Studenten und jungen Burschen:

„Sie fechten, schlagen Ball, springen's Kleid,
Wissen von keiner Traurigkeit."

Nach dem „Buche der Rügen" war selbst den Mönchen das Ballspiel um ein Ave-Maria gestattet und sie spielten es lieber als das „Würfeln um Wein." Daß übrigens das Ballspiel zuweilen mehr als ein Bewegungsspiel war, wird im „Wilhelm von Oesterreich" erzählt, wo die Liebenden Briefe in die Bälle nähen, um sich so dieselben zuzuwerfen. Oft war der Ball auch der einzige Liebesgruß, den sich die von Aufpassern umgebenen Liebenden sendeten. Als sich später der Reigentanz und der Gesang vom Ballspiele trennten, blieb das Wort „Ball" für unseren Tanz fortbestehen. Auch die romanische „Ballade" (ein Tanzlied) erinnert an jene Vereinigung. — Wie sehr das Ballspiel noch im Mittelalter beliebt war, ersieht man daraus, daß an den Höfen, namentlich aber in den Universitätsstädten eigens zum Ballspiel errichtete Gebäude bestanden, sogenannte Ballhäuser, welche Fischart im „Gargantua" als gewaltige Gebäude, aber ohne Stockwerk und Zimmer, schildert und von welchen einzelne, z. B. das zu Ingolstadt, zu Bern und Paris bis auf unsere Zeiten stehen geblieben sind. In ersterem wollte Gustav Adolf Ball spielen, sobald er die Stadt eingenommen haben würde, und letzteres ist für alle Zeiten dadurch historisch geworden, daß Bailly am 20. Juni 1789 die Deputirten des sogenannten dritten Standes schwören ließ, sich nicht eher zu trennen, bis die Constitution des Königreichs auf gediegener Grundlage erbaut und befestigt sei. Das Ballhaus in der Reichsstraße zu Leipzig entstand 1624, also mitten im 30jährigen Kriege, außerdem entstand noch ein solches in der Petersstraße i. J. 1692. Doch wird im „Turner" von 1851 S. 19 berichtet, daß von den „hohen Herrschaften" der Ball auf dem Markte oder wohl auch in einer Allee gespielt wurde. Um auch in diesem Buche über die weitere Einrichtung der Ballhäuser zu berichten, finde eine Beschreibung Platz, welche F. Iselin nach Vieth's Encyclopädie der Leibesübungen III., S 296—337 in der Turnzeitung vom Jahre 1871 gegeben hat:

„Insonderheit wurde das Ballspiel seit Franz 1. († 1547) sehr be-

*) E. L. Rochholz: „Alemannisches Kinderlied u. Kinderspiel" S. 359—368 (Leipzig, J. Weber 1857). A. Richter: „zur Geschichte des deutschen Kinderspieles" (Westermann's Monatshefte v. J. 1870). H. Wagner: „Illustrirtes Spielbuch für Knaben" (Leipzig, O. Spamer 1876). Meyers Conversationslexicon u. a.

liebt in Frankreich, von wo aus es nach Deutschland kam. — Die kleinen Ballhäuser (tripots) erhielten sich zwar mit dem gemeinen Spiel, aber neben ihnen wurden immer zahlreicher größere für das künstlichere Spiel (jeu de paume oder courte paume) eingerichtet. Eines der vorzüglichsten in Deutschland war das 1670 erbaute Ballhaus zu Jena. — Vieth beschreibt eine mustergiltige Einrichtung folgendermaßen: Ein genau rechtwinklicht vierseitiges Gebäude, im Lichten etwa 10 M. (35 Fuß) breit und 28 M. (100 Fuß) lang, bis an das Dach etwa 8 M. hoch. Der Fußboden ist mit einer bestimmten Anzahl Reihen gleichgroßer Steinplatten horizontal u. eben gepflastert; die Decke ebenfalls horizontal und eben, mit fichtenen Brettern verkleidet. Die kurzen Seitenwände oder Giebelmauern sind bis an die Decke massiv; die langen Seitenmauern da, wo sie an die kurzen anstoßen, auf etwa 7 M. (23 Fuß) nach der Mitte zu, ebenfalls bis an die Decke massiv, dann aber nur etwa 4 M. (14—15 Fuß) hoch, so daß also oben ein etwa 4 M. hoher offener Raum bleibt, durch welchen gleichförmiges Licht in das Gebäude fällt, welches übrigens keine Fenster von gewöhnlicher Form hat. Dieser offene Raum ist durch Säulen in 6 Oeffnungen getheilt, die mit Netzen und Vorhängen versehen sind; jene um das Hinausfliegen der Bälle zu verhindern, diese, um, wenn es nöthig ist, die Sonnenstrahlen abzuhalten und das Licht zu mäßigen. Längs der einen Seitenmauer, über der Thüre, geht eine 1¼ M. breite Galerie, die sich an 2 kleinere Quergalerieen an der unteren und der oberen Giebelmauer anschließt (bisweilen fehlt aber die untere Galerie). Diese Galerieen sind mit einem abhängigen bretternen Dache bedeckt, welches sich von der Mauer in einer Höhe von fast 4 M. unter einem Winkel von 45 Grad abwärts neigt, so daß die Galerieen vorn noch 2 M. hoch sind. Nach Vorn sind sie mit Brustlehnen auf etwa 1 M. Höhe versehen und darüber mit Netzen geschlossen. — Einige besondere Stellen der Mauern sind für das Spiel wichtig; eine hat die Form eines quadratförmigen Loches, vor einer anderen ist ein 2 M. hohes und etwa 27 Ctm. breites Brett befestigt; eine dritte bildet einen etwa 37 Ctm. breiten Vorsprung, der bis auf 5 M. der Länge sich erstreckt, und dessen schräge Vermittlung mit den Hauptmauern der Tambour heißt, der eigentliche Stein des Anstoßes für die Spieler. — Alle Wände im Innern des Ballhauses werden schwarz oder wenigstens sehr dunkel angestrichen, damit man den Flug des weißen Balles besser sehen könne. — Aeußerst wichtig für das Spiel ist die Beschaffenheit und Eintheilung des Fußbodens. Auf die Platten des Fußbodens sind mit schwarzer Farbe eine Reihe von Linien (chasses; „Sprunglinien" bei Vieth) gezogen, ein Hauptforderniß für das Spiel. Mitten durch die Fläche geht der Länge nach eine gerade Linie, ebenso der Breite nach eine Mittellinie. Genau über dieser ist ein Seil gezogen, welches auf den Seiten etwa 1½ M. hoch ist, in der Mitte etwa die Hälfte. Von ihm hängt ein Netz bis auf die mittlere Querlinie des Fußbodens herab. Durch dieses Seil und Netz wird der Spielplatz in das „untere" und das „obere" Spiel getheilt. — Mit der mittleren Querlinie parallel sind noch verschiedene Querlinien gezogen, theils ganz durchgehend, theils nur von der langen Mittellinie aus bis zur Hälfte des Raumes, links und rechts. Sie dienen dazu, die Linien zu bemerken, wo der Ball,

nachdem er aus dem Fluge den Fußboden berührt hat und wieder aufgesprungen ist, nun zum zweiten Male auf das Pflaster trifft, wenn der dastehende Spieler ihn nicht entweder aus dem Fluge oder nach dem ersten Aufsprunge mit der Rakete zurückgeschlagen hat. -- Das Spiel selbst ist entweder ein bloßes Hin- und Herschlagen oder eine ordentliche Partie. Das erstere (Pelotieren) besteht darin, daß 2 Spieler, der eine an die obere, der andere an die untere Quergalerie treten, um sich den Ball mit der Rakete zuzuschlagen, wobei die Kunst darin besteht, den Ball so lange als möglich in der Luft zu erhalten, ohne daß er zur Erde kommt (, wie noch jetzt bei dem Federballe). Dieses Pelotieren ist jedoch nur ein Nebenspiel zur Unterhaltung. Die Pelotierenden müssen nach den Gesetzen des Ballhauses abtreten, sobald Andere eine Partie spielen wollen. Diese wird gewöhnlich von 2 oder von 4 Personen gespielt. Sind es 4, so hat jeder in einem der vier durch Mittel- und Querlinie bezeichneten Spielräume gewisse darin befindliche Stellen zu vertheidigen, damit der Ball nicht dahin gespielt werde. Die Geschicklichkeit besteht darin, daß die unteren Spieler die Bälle in die „Löcher" der oberen spielen, dagegen verhindern, daß Bälle in ihre „Löcher" kommen, daher sie dieselben auffangen und jenen im oberen Spiele wieder zuschlagen. Es kommt sehr viel auf die Art an, wie der Ball mit der Rakete geschlagen wird; er kann voll geschlagen und geschnitten werden, wie die Billardbälle. Im letzteren Falle springt er ganz anders vom Boden auf, als im ersteren. Der untere Spieler schlägt den Ball gegen das Galeriedach des oberen Spieles, so daß er von dort jenseits der ersten Sprunglinie zur Erde zu liegen kommt. Sobald der Ball auch ein zweites Mal nicht trifft, verliert der Spieler 15 Punkte, ebenso wenn der Ball gegen die Säulen der Lichtöffnungen fliegt. Der Spieler im oberen Spiele hat den Ball in das untere Spiel zurückzuschlagen, ehe er nach dem ersten Aufsprunge den Boden berührt oder auch noch vor diesem. Er verliert 15, wenn der Ball zum zweiten Male den Boden berührt, worauf ihm der Ball von Neuem zugeschlagen wird; dagegen gewinnt er 15, wenn es ihm glückt, den Ball durch eine Oeffnung in die Galerie zu schlagen. Eine Partie besteht gewöhnlich aus 60 Punkten. Ein „Marqueur" giebt Achtung, wieviel Punkte Jeder hat und tritt in eine Thür der Galerie, um mit einem Schlägel die auf ihn zufliegenden Bälle abzuwehren. Als allgemeinen Charakter des Spieles giebt Vieth an, es sei ein fortgesetztes Bemühen jedes Spielers, den Ball in das Gebiet seines Gegners zu schlagen und von seinem eigenen Gebiete abzuwehren, ein lebhafter Kampf beider Theile, den Ball nicht bei sich zum zweiten Sprunge kommen zu lassen. — Die Raketen bestehen aus einem zusammengebogenen Stabe von biegsamen Holze, dessen mittlerer Theil einen ovalen Reif von etwa 19 Ctm. Länge und 12 Ctm. mittlerer Breite bildet, und dessen Enden mit einem dazwischen eingeklemmten Stück Holz zu einem etwa 35 Ctm. langen Griffe zusammengefügt sind. Der Reif wird mit einem Netze von Darmsaiten überstrickt. — Die Bälle werden von Stückchen Tuch gemacht, zuerst ein Kern von der Größe einer Nuß von stark zusammengewickelten Tuchstücken, darüber immer andere, bis eine Kugel von etwa 5 Ctm. im Durchmesser daraus wird. Diese wird in einem nach einem Kugelabschnitte ausgehöhlten Holze recht dicht

und rund geklopft, dann mit einem Bindfaden fest umwickelt und endlich mit weißem Tuche überzogen. — Die Kleidung zum Ballspiele mußte leicht sein. Der Ballmeister lieferte sie gegen Bezahlung. Nach dem Spiele ließ man sich reiben und zog andere Kleider an, legte sich auch wohl zu Bette. Die Betten wurden aber späterhin aus guten Gründen abgeschafft.

Noch jetzt spielt man in Frankreich eifrig Ball; in Italien werden zu diesem Zwecke noch heute kostspielige Ballplätze erhalten; am gebräuchlichsten aber ist es in England, sei es, daß es daselbst von den Frauen um Ostern um tancy cakes (Wurmkrautkuchen), von den Männern um hohe Geldsummen oder auch von den Kindern nur um des Scherzes willen vorgenommen wird. Die berühmtesten englischen Ballspiele sind: Bowling, Racket, Tennis und Cricket. Das erstere wird mit großer Geschicklichkeit auf schönen Rasenplätzen (Bowling-greens) gespielt. Karl I., Karl II. und mehr englische Könige waren ausgezeichnete Bowlers. Bei dem Racket wird der Ball mit einem Holz geschlagen und fliegt gegen eine Mauer. Selbst den Gefangenen in der Queensbench ist dieses Spiel gestattet. Auch Tennis wird mit Schlägern (rackets) gespielt; in den Tennis-courts ist Cricket das vornehmste und berühmteste aller engl. Ballspiele. In neuester Zeit erweckt ein Ballspiel zu Pferde, das sog. Polospiel, in England viel Interesse. Das 9. Lancier-Regiment hat dieses Spiel aus Indien mitgebracht, wo die einheimischen Reitervölker, die Sikhs und Mahratten, es seit langer Zeit schon übten. (Vergl. Turnzeitung 1876, S. 151.)

War somit das Ballspiel von jeher geschätzt und geliebt, namentlich auch in diätetischer Hinsicht, so daß man schon in alter Zeit nach Galen's Berichten, z. B. unter den Sinnbildern an der Bildsäule des Arztes Herophilos, in gymnastischen Instrumenten bestehend, den Ball mit vorfand, so trugen doch leider gerade in unserem eignen Vaterlande nur zu bald die Kartenkönige den Sieg über das Ballspiel davon, so daß seit der Mitte des vorigen Jahrhunderts die Erwachsenen letzteres fast gänzlich aufgaben. Ein Glück ist es, daß dem Ballspiele der Erwachsenen auf unseren Turnplätzen von Neuem eine Stätte bereitet wird, ein noch größeres Glück, daß der Ball ein Lieblingsspielzeug für die Kinderhände geblieben ist! Findet doch schon das kleinste Kind, sobald es mit seinen Händchen etwas festzuhalten vermag, sein Wohlgefallen an dem Balle! Es dreht ihn um und um, es rollt ihn hin und her, es drückt und herzt ihn sogar! Fröbel, der Schüler des großen Meisters Pestalozzi, hat diesen Wink verstanden und empfiehlt deshalb unter Hinweis auf eine reiche Ausbeute von Ballspielen und unter Angabe derselben den Ball als erstes, weil zugleich ungefährlichstes, Spielzeug des Kindes. Möge ihm zu Ehren dieses Spielbuch mit dem kleinen Balle beginnen.*)

---

*) Gern, sehr gern würde ich auch auf die übrigen Beschäftigungen und Spiele, welche F. Fröbel in die ersten Kinderjahre und in den Kindergarten verlegt hat, also auf das Netzzeichnen, das Ausstechen, Ausnähen, Stäbchenlegen, Flechten &c. Rücksicht nehmen; allein der Umfang und der vorläufige Zweck dieses Buches läßt nur eine kleine, gelegentl. Auswahl hiervon zu. O. Sch.

a. Spiele mit dem kleinen Balle.

In meiner Jugendzeit noch gab es kleine Bälle aus 6—8 Lederstreifen zusammengenäht und mit Sägespänen gefüllt; andere waren aus dicht zusammengedrückten Kälberhaaren gefertigt und ohne jede Umkleidung, wieder andere aus Tuchstückchen und mit buntem Wollgarn regelrecht umwickelt, während die wohlhabenderen Kinder mit Gummibällen beschenkt wurden, die entweder aus einem Stücke geschnitten oder, was der stärkeren Elasticität wegen noch besser, aus langen, dünnen, in heißem Wasser erweichten und unter stetem Ausdehnen übereinandergewickelten Gummistreifen gefertigt, mit wollenem Garne überwickelt und mit Leder überzogen waren. Um sich sehr elastische Bälle billig zu verschaffen, legte man locker gewickeltes Garn so lange ins Wasser, bis es unterging, überwickelte es darnach ganz fest, gab ihm einen Ueberzug von Papier, welcher mit einem Faden befestigt wurde und legte den Ball nun so lange in den Backofen, bis das Papier dunkelgelb gesengt war. Hierauf wurde das Papier entfernt und dem Knäul ein Lederüberzug gegeben. Jetzt haben die hohlen Kautschukbälle verschiedenster Größe und Farbe die Oberhand gewonnen, die von den Mädchen in der Regel in ein rothes, an einer Leibesseite herabhängendes Ballnetz gebracht und so zum steten Begleiter gemacht werden. In den Spielschulen und Kindergärten haben sich dagegen die leichten, reinwollenen, rein- und einfarbigen Bällchen mit Recht eingebürgert und sind die einzelnen Bällchen den Hauptfarben nach verschieden.

Nachdem das Kind in seinen ersten Lebensjahren sich mit dem Balle vertraut gemacht hat, sei es, daß er ihm von der Mutter oder von den Geschwistern auf dem Tische oder auf der Diele zugerollt wird, daß es selbst ihn rollt und wieder hascht, daß es vielleicht im Kindergarten, ein passendes Reimchen dazu singend, denselben an einem Faden als Perpendikel der Uhr hin und her bewegt, als Windmühle im Kreise schwingt, als Luftballon steigen, als Dreschflegel niederfallen läßt, mit ihm das Häslein schießt, die Kegel fällt 2c. 2c., so fängt es alsbald auch an, ihn an eine Wand oder frei in die Höhe zu werfen und wieder aufzufangen, ihn den Spielgenossen zum Fangen zuzuwerfen, nach einem Niederschlagen auf den Boden selbst aufzufangen — Alles noch in ungebundenster Weise. In der Regel begnügt es sich darnach damit, das Bällchen

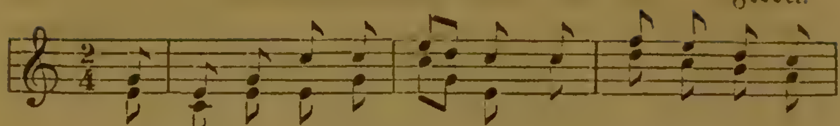
möglichst oft zu fangen, möglichst hoch zu werfen und es so den Spielgenossen zuvor zu thun. Als einen Entwurf für die Ballspielordnung, z. B. im Kindergarten, giebt Fröbel selbst Folgendes an: Das Bällchen kann entweder durch die Thätigkeit des Kindes oder durch die seiner Pfleger

„sich regen, bewegen,
kann gehen und laufen,
kann rollen und fallen,
kann hüpfen und springen,
kann steigen und neigen,
sich drehen und schwingen,
kann kreisen und fliehen,
sich nahen, entfernen;
kann kommen und schwinden,
Getrenntes verbinden;
von einem Ort zum andern
kann das Bällchen wandern. —
Kann sich aber auch verstecken,
so das liebe Kindlein necken;
kann im Dunkel sich verkriechen,
aber auch zum Himmel fliegen.
All' dies kann das Kindchen lernen,
kann's im Bällchen froh erschauen,
lernt so seiner Kraft vertrauen.
Welches reiche, rege Leben
kann der Ball dem Kinde geben!
Doch das Leben beider bleibt das eine,
Wie auch vielgestaltig es erscheine."

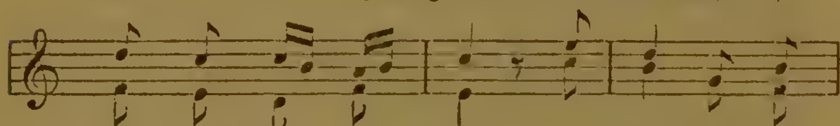
Gar bald aber fängt das Kind mit seinen Genossen auch an, sich an bestimmte Regeln zu binden und damit ist es an dem Punkte angelangt, wo es aus unserem Buche (mittelst seiner Eltern und Lehrer) schöpfen kann.

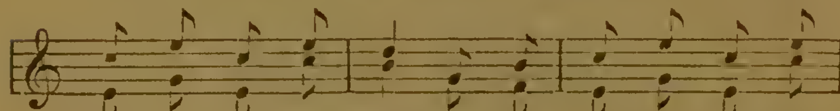
Willkommen dem Balle.

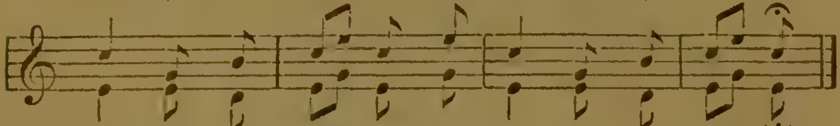
Fröbel.











Will man mit diesem Begrüßungsliedchen ein Spiel verbinden, so mag dies eine geschickte Behandlung des Bällchens vorbereiten helfen. Die Kinder bilden einen Kreis. Ein Kind um das andere hält ein Bällchen mit beiden Händen. Beginnt der Gesang, so dreht sich jeder Ballinhaber rechts und läßt sein Bällchen in die Hände des rechten Nachbars gleiten; hierauf dreht er sich dem linken Nachbar zu, um von diesem ein Bällchen zu empfangen 2c. Bei dem Wiederbeginne des Liedchens mag das Bällchen zuerst dem linken Nachbar gegeben werden.

Der Fangball. („Facker"; „Faules Ei.")

Die Hauptsache besteht im Fangen des Balles unter allerlei Abänderungen.

a) In die Höhe Werfen des Bällchens und Fangen desselben, beides nach Belieben. Im möglichst vielmaligen Auffangen besteht die Ehre; mit dem Fallenlassen beginnt ein anderer Spielgenosse das Werfen und das Fangen. Die Spielenden selbst mögen die Würfe zählen oder die Namen der Wochentage, der Monate ꝛc. als Zählworte benutzen. Der Spruch lautet in manchen Gegenden:

Montag, Dienstag, Mittewoch,
Donnerstag und Freitag noch,
Nimm den Samstag auch dazu,
Sonntags geht die Woch' zur Ruh'.

Die Fehlwürfe heißen dann „blauer" Montag, Dienstag ꝛc. Zuweilen wird auch gezählt: Ein „Ei", zwei „Ei", drei „Ei" ꝛc., bis schließlich der Ball einmal als „faules Ei" zu Boden fällt. Öfter wird auch eine Zahl von Würfen (7, 12) festgesetzt und bestimmt, daß, so oft ein Kind das Bällchen während der 7 oder 12 Würfe fallen läßt, ihm eben so oft dasselbe aus einiger Entfernung in spaßhafter Weise auf den Rücken geworfen wird. Es hat zu diesem Behufe den Spielgenossen den Rücken zuzudrehen, welchen diese als Zielscheibe benutzen, darf aber auch durch Bücken oder schnelle Seitwärtsbewegung dem Bällchen ausweichen und die nicht treffenden Bälle dem Werfenden zurückgeben. — Es kann der (ganz runde) Ball auch im Bogen z. B. an eine genügend hohe glatte Wand, auf ein Dach ꝛc. geworfen werden, so daß er nach dem Anprallen im Bogen wieder zurückkommt und dann aufgefangen wird, wobei der Spielende etwa spricht:

Tipp, tapp, tapp, spring von der Wand ab!
Dich zu fangen ist mein Sinn!
Einmal, zweimal, dreimal,
Daß ich Lehrling bin.

Tipp, tapp, tapp, spring' von der Wand ab!
Dich zu fangen ist mein Sinn!
1, 2, 3, 4, 5, 6 mal,
Daß ich Geselle bin.

Tipp, tapp ꝛc.
Dich zu fangen ist mein Sinn!
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12 mal,
Daß ich Meister bin.

oder singt:

Nicht zu schnell. Dr. J. Felsing.



6 bis 8 und noch weniger oder mehr Kinder können diese und die folgenden Ballspiele gleichzeitig und als Wettübung in der Weise ausführen, daß allemal dasjenige, das den Ball nicht auffängt, zurücktritt, vielleicht auch zur weiteren Uebung an einem anderen Platze sein Spiel fortsetzt. Um den Ball recht hoch treiben zu können, wird zuweilen auch ein langer Faden an ihm befestigt und an diesem vor dem Wurfe erst hin und her geschwungen. — Das Werfen geschehe auch auf Befehl und ist dann z. B. darauf zu achten, wer das Bällchen am höchsten treibt und dennoch wieder auffängt.

b) In die Höhe Werfen mit der rechten oder der linken Hand und Fangen mit beiden Händen.

c) Beides mit beiden Händen.

d) Werfen mit der einen Hand und Fangen mit der anderen.

e) Werfen und Fangen mit ein- und derselben Hand. Hiermit kommt ebenfalls der Spieler aus dem Lehrlingsstande und wird Gesell.

f) Werfen und vor dem Fangen ein- oder mehrmaliges Handklappen.

g) Werfen nach mehrmaligem Unterarmkreisen (Haspeln) und dann Fangen.

h) Der Spielende fängt den elastischen Ball absichtlich nicht auf, läßt ihn vielmehr z. B. mit dem 10. Wurfe auf seinen Kopf niederfallen oder auf den Boden, so daß er in letzterem Falle wieder in die Höhe springt und nun aufgefangen oder vorher noch mehrmals mit der flachen Hand gegen den Boden getrieben wird, was mit der linken oder der rechten Hand oder auch wechselsweise geschehen kann. (In der Schweiz: „Talpen, Tälpelen".)

i) Werfen des elastischen kleinen (oder des großen Hohlballes aus

Kautschuk oder Guttapercha) auf den Boden, so daß er möglichst senkrecht emporspringt, um darnach aufgefangen zu werden.

k) In die Höhe Werfen des Balles und Herbeirufen eines Mitspielenden, der ihn zu fangen hat.

l) In die Höhe Werfen zweier Bälle nacheinander oder zugleich. Jede Hand fängt den von ihr geworfenen Ball wieder auf.

m) Dasselbe über's Kreuz, so daß der mit der linken Hand geworfene Ball von der rechten aufgefangen wird und umgekehrt. Hiermit wird der Spieler Meister.

n) 2 Bälle werden, einer nach dem anderen, mit der r. (der l.) Hand an die Wand geworfen, mit der anderen Hand aber gefangen und jener wieder zugereicht, welche dann die Bälle von Neuem wirft.

o) Der Ball wird mit der flachen Hand mehrmals an die Wand zurückgeschlagen und dann erst gefangen.

p*) Rechts oder links von Hinten unter dem Schenkel durch und mit derselben Hand frei Fangen.

Der Spieler wird „Obermeister". — Jede dieser Uebungen kann willkürlich fünf- oder sechsmal gemacht werden. Es ist leicht abzusehen, daß sich noch mancherlei Abänderungen treffen lassen. Diese Spiele bekommen viel Interesse durch den Wetteifer und durch die Schwierigkeiten, welche damit verbunden sind. Leute, welche aus derartigen Künsten ein Gewerbe machen, bringen es darin bekanntlich zu einer erstaunlichen Fertigkeit. Uns hat die Freude mehr werth, welche sie in aller Welt dem jungen Volke bereiten!

q) Auf den Sandwich- und Freundschaftsinseln spielen alle Kleinen Fangball, jedesmal mit 4 bis 5 Bällen, die von Baumlaube gemacht sind. Fangen und Aufwerfen folgt ununterbrochen aufeinander. Diese Uebung mit ordentlichen Bällen, die nur ganz weich sind und so groß sein müssen, daß man zwei davon bequem mit der Hand halten kann, ist auch bei uns als Einzelballspiel nicht unbekannt. Der eine Ball liegt zwischen den Fingerspitzen, der andere in der Hand; der Spieler wirft den ersten perpendikular bis fast zur Höhe des Zimmers, und während dieser wieder zurückfallen will, wirft er den zweiten und fängt den ersten wieder, und ehe der zweite völlig herabsinkt, läßt

*) Bem. Die mit einem Sternchen (*) versehenen Spiele sind nur für die männliche, die mit einem Kreuzchen (†) versehenen nur für die weibliche Jugend; alle anderen für beiderlei Geschlecht.

er den ersten schon wieder steigen, und so fort. Auf diese Art ist immer ein Ball in der Luft, und ehe er wieder in die Hand fällt, steigt der zweite schon auf. Künstlicher wird diese Uebung, wenn man für jede Hand 2 Bälle hat, und sie gewährt einen ganz hübschen Anblick, wenn eine gewisse Fertigkeit darin erreicht ist. Auf ähnliche Art lassen sich zwei Federbälle mit einer Rakete behandeln. Beide Spiele sind mit heilsamer Leibesübung verbunden und erfordern ununterbrochen genaue Beurtheilung der Aufwürfe und Abmessung der Kraft, welche man dazu anwendet. Daß die Kinder in Ermangelung der Bälle auch andere runde Gegenstände als solche benutzen und es so, wie H. Wagner in seinem illustrirten Spielbuche erzählt, z. B. den Bewohnern der Samoa-Inseln nachthun, welche bei ihrem Tanefua anstatt der Bälle 8 Orangen nacheinander schnell in die Höhe und dabei einander zuwerfen, um sie abermals zu werfen, so daß dieselben in steter Bewegung sind und daß schließlich derjenige der 6 Spieler verloren hat, welcher eine vorherbestimmte Anzahl Orangen fallen ließ, sei wenigstens angedeutet. Ebenso daß

r) der Ball in Gebirgsgegenden statt gegen die Wand gegen eine unbewachsene Anhöhe getrieben und bei dem Herabrollen gefangen wird, wie es nach E. Kane bei diesem „Bergballe" die Eskimoknaben thun, wenn sie mit Walroßrippen statt der Schlägel einen Kugelknochen des Wallrosses statt des Balles auf einer steilen Eis- oder Schneefläche hinauftreiben.

s) Schwerer ist es, den Ball statt mit den Händen mit einer Baltpritsche (Balltelle, Prell-Rakete, s. S. 45 u. 53) aufzufangen und dabei sofort denselben weiter zu schlagen, wodurch aus dem Fangballe der Schlagball wird. Zur Vorbereitung für die späteren Spiele mag es jedoch alsbald vorgenommen werden. Alle stehen auf einem großen, freien Platze etwa 4—6 Meter von einander entfernt. Der Spielleiter wirft einen ziemlich elastischen und nicht zu kleinen Ball einem des Spieles Harrenden zu, und dieser schlägt mit der Pritsche so darnach, daß der Ball möglichst hoch fliegt. In der Folge schlägt Jeder, in dessen Nähe der Ball niederzufallen droht, mit der Pritsche nach ihm, so daß er beständig in der Luft sich befindet. Wer den Ball fallen läßt, hat ihn wieder in die Höhe zu werfen und bekommt einen Punkt auf die Tafel (ein „Ei in's Nest"). Sieger ist derjenige, der gar keinen oder die wenigsten Punkte hat. — Fast ganz dasselbe Spiel ist der

Federball. (Volant.)

Die zu diesem Spiele gehörigen Werkzeuge sind allgemein bekannt

und im Handel zu haben; es ist daher keine umständliche Beschreibung derselben nöthig. Doch will ich hier noch anführen, daß die Federbälle in den französischen Ballhäusern, wo dies Spiel, unter der Regentschaft des Herzogs von Orleans, dessen Lieblingsspiel es war, sehr stark getrieben wurde, etwa 5 Centimeter im Durchmesser und 6—7 Centimeter lange Federn hatten. Die netzförmig durchflochtenen Raketen sind nicht so gut, als die mit Pergament oder mit einer Thierblase überspannten. Unsere Federbälle werden gewöhnlich zu klein gemacht. (Vergl. S. 45: Die Raketen im Ballhause).

Das Spiel besteht aus einem geschickten Zuschlagen zwischen 2 oder mehr Personen, so daß der Ball unaufhörlich hin und her getrieben wird, bis er durch Versehen zum Fallen kommt. Wer dies am besten zu verhindern weiß, spielt am besten. Die Sache scheint bei dem Zusehen sehr leicht, es gehört aber mehr dazu, als man glaubt, Ball, Rakete und Hand immer in ein richtiges Verhältniß zu bringen, das in jedem Augenblicke völlig neu ist, weil der Ball immer in verschiedene Lagen kommt. Hierzu müssen die Bewegungen der Rakete, der Hand und des ganzen Körpers erst erfunden, und zwar sogleich auf der Stelle erfunden werden, weil die Lage des Balles nur auf einen Augenblick dieselbe bleibt. Aus diesem Gesichtspunkte betrachtet, ist dies Spiel vortrefflich als Uebung des Beobachtungsgeistes; aber es setzt auch den Körper auf eine heilsame Art in Bewegung und macht ihn durch unzählige Biegungen und Wendungen geschickter. Im Freien läßt es sich jedoch nur selten spielen wegen des Luftzuges; aber desto besser in geräumigen und hohen Zimmern. Ich empfehle es vorzüglich auch dem weiblichen Geschlechte. Geübtere mögen es mit 2 oder noch mehr Bällen spielen.

Der Wanderball.

Hauptsache ist das Fangen des von einem Spielkameraden dem anderen zugeworfenen Balles.

a) **Königsball.** 6—8 Spieler bilden eine Stirnreihe. Ein Auserwählter steht etwa 10 Schritte vor derselben und wirft zunächst dem Ersten das Bällchen zu. Dieser fängt es auf und wirft es jenem zurück, welcher es seinerseits nun dem Zweiten zuwirft u. s. f. Wer den Ball nicht auffängt, wird Letzter in der Reihe. Läßt der Auserwählte denselben fallen, so tritt er mit in die Reihe, und der gegenwärtig Erste tritt vor.*)

*) Bem. Daß der Herausgeber die neuhinzugekommenen Spiele mit denselben Worten beschreibt, wie sie in seinen „Turnspielen für Knaben und Mädchen". (Plauen, A. Hofmann 1876) beschrieben sind, wird man natürlich finden. O. Sch.

b) 2 Reihen stehen sich in (anfangs) nicht zu großer Entfernung gegenüber. Zunächst wirft die erste Reihe ihre Bälle der zweiten zu, dann diese dieselben Bälle der ersten u. s. f. Das Werfen geschieht mit der linken oder der rechten Hand, das Auffangen mit beiden Händen oder wie es sonst vorher bestimmt worden ist. Mit der Zeit werde die Entfernung der Reihen von einander eine größere, und der Ball in immer höherem Bogen zugeworfen. Auch richtet sich die Spielthätigkeit hierbei nach folgendem Fröbel'schen Liedchen:

Hoch im Bo = gen komm' ge = flo = gen, lie = ber Ball;

im = mer wei = ter, im = mer brei = ter sei das Mal,

näh = her wie = der, auf und nie = der, flieg', o Ball.

c) Die Spieler werden in 2 Zeilen einander gegenüber gestellt. Dann wirft der Erste einen Ball seinem Gegenüber, dieser dem Nachbar des Ersten zu u. s. f., worauf der Erste einen anderen Ball ergreift und ihn dem Zweiten zuwirft, oder auch wartet, bis der erste Ball auf demselben Zickzackwege, den er binwärts durchwandert hat, wieder zu ihm zurückkommt. Oefter graben die Spielgenossen hierbei auch ein Loch in die Erde und es legt Jeder einen Apfel, eine Nuß in dasselbe. Derjenige, welcher bei dem Spiele den Ball nicht fängt, hat abermals einen Apfel zc. einzulegen und auszutreten, doch darf er auch, wenn der Ball ihm so zugeworfen wurde, daß er ihn nicht fangen konnte, denselben zum nochmaligen Zuwerfen zurückgeben. Der Fangende darf zwar mit einem Beine einen Schritt vor=, seit= oder rückwärts thun, mit dem

anderen darf er aber die Linie, auf der seine Partei steht, nicht verlassen. Wer von den beiden Letzten den Ball nicht fängt, bekommt, wenn es 6 oder 8 Spieler waren, den 6. oder den 8. Theil des Eingelegten, und der Letzte den Rest. (Nach Jakobs „spielender Jugend".) Dieses Spiel wurde schon von den griechischen Knaben in der Weise gespielt, daß sich dieselben im weiten Kreise umher aufstellten und daß der Werfende oft that, als wolle er den Ball einem Bestimmten zuwerfen, es aber doch nicht ausführte, sondern einen ganz Anderen, vielleicht den Unaufmerksamsten, damit beglückte. Fing dieser ihn nicht, so wurde er bestraft.

d) In einer weitgeöffneten Kreisreihe wandern mehrere Bälle zugleich, aber in gewissen Abständen von einander, und alle nur links oder rechts im Kreise herum. Der Eine wirft seinen Ball im Bogen dem rechten (linken) Nachbar zu, dreht sich aber dann nach dem linken (rechten) Nachbar hin, um das etwa von diesem ihm zugeworfene Bällchen aufzufangen. — Trifft sich's, daß ein Kind 2 Bällchen in der Hand hat, so ruft wohl auch der Spielleiter „Halt!", um dem betr. Kinde einen Schlag mit dem Plumpsack geben zu lassen.

e) wie a—d, aber statt den elastischen Ball im Bogen zu werfen, wird er von dem Einen schräg gegen den Boden getrieben und darnach von dem Anderen aufgefangen. — Auch der große Hohlball ist hierzu geeignet.

f) Die Spieler stehen in zwei geöffneten weit von einander entfernten Reihen sich gegenüber. Der nicht zu kleine Ball wird der einen Gespielschaft zugeworfen, welche ihn dann ihrerseits der anderen zuwirft u. s. f. Fällt der Ball auf dem Gebiete einer Gespielschaft nieder, so erhält dieselbe z. B. einen Strich auf die Tafel. 30 (60) Striche aber beendigen das Spiel. — Ist es ein elastischer Ball, mit dem gespielt wird, so kann er auch gegen den Boden geworfen und so der anderen Partei zugeschnellt werden. Oefter findet man auch, daß 2 Kinder sich gegenseitig ihre Bälle zuwerfen und zurückschlagen mittelst eines Schlagbrettchens. In der Schweiz heißt es dann: Ballendätsche, in Schwaben: Aufdätscherles. Nach Rochholz sah Niebuhr (Reise nach Arabien 1, 171) die Kinder am Euphrat es spielen.

g) **Der Letzte stirbt!** Die Spielenden stehen in zwei etwa 12—15 Schritte von einander entfernten Reihen einander gegenüber. Der Erste der einen Reihe wirft dem ihm gegen=

überstehenden Ersten der anderen Reihe den Ball im Bogen zu, nicht zu hoch, zu kurz, zu weit, zu heftig oder etwa seitwärts, sonst wird der Wurf (vom Spielleiter) für ungiltig erklärt. Fängt der Gegner den Ball, so wirft er ihn dem Zweiten der Gegenreihe zu ꝛc. Kommt der Ball einem Spieler nahe, auf den nicht gerade gezielt war, so kann auch dieser ihn fangen. Fällt aber der Ball nieder, so ist derjenige, auf den gezielt war, der also an der Reihe des Fangens war, „todt", muß also austreten, nachdem er den Ball geholt und dem Nachbar übergeben hat. Nach dem Austritte Vieler können die noch Spielenden enger zusammentreten. Diejenige Reihe hat schließlich verloren, in welcher Alle austreten mußten. Bei dem Austritte des Letzten aber kommen die Sieger mit Plumpsäcken*) unter dem Rufe: „Der Letzte stirbt!" an die Besiegten heran, welche sich jedoch auf die hinter der siegenden Partei befindliche, vorherbestimmte Freistatt retten.

Als eine Art Wanderball ist auch zu bezeichnen

h) **Der Schnurball.** Wenn man z. B. im oberen Stockwerke eines Gebäudes, eine Stange so befestigt, daß sie aus einem Fenster weit genug heraussteht, an die äußerste Spitze derselben oder an sonst eine freie wagerechte Stange eine recht haltbare, hänfene Schnur bindet, und an diese, so fest als möglich, einen etwas dicken Ball knüpft, so daß er an der Schnur herunter hängt, bis etwa 1 Meter vom Boden, so erhält man die Vorrichtung zu einem ganz einfachen Ballspiele, das von 2 und mehr Personen gespielt werden kann. Die eine wirft den Ball mit der Hand oder schlägt ihn mit der Pritsche, die andere sucht ihn zu fangen, sobald er wieder zurückfällt, doch ehe er noch die senkrechte Linie durchfährt, in welcher die Schnur in der Ruhe herabhing. Ein gefangener Ball macht den Schläger des Schlages verlustig. Wollen sich mehr als 2 Personen damit unterhalten, so kann man mit Punkten und Gängen spielen. Dann kommt es darauf an, den Ball so stark zu schlagen, daß er einen, auch wohl 2 Umschwünge um die Stange macht. Jede Person schlägt, unter Abwechslung mit den

*) Bem. Um einen Plumpsack (ein Knötel) zu fertigen, wird das Taschentuch zusammengedreht oder in der Mitte desselben ein Knoten geknüpft und darnach zusammengelegt, so daß beide Enden mit einer Hand festgehalten werden können.

anderen, viermal; 4 Schläge machen daher einen Gang, und 6 Gänge machen das Spiel. Jeder Umschwung gilt einen Punkt; werden durch einen Schlag aber 2 Umschwünge gemacht, so gelten sie 3 Punkte. Wer am Ende die meisten Punkte zählt, gewinnt. Ein Schlag unterhalb des Balles durch, ist gleichgültig; wer aber dreimal hinter einander unten durchschlägt, verliert, wie man nun festsetzen will, entweder alle noch übrigen Schläge dieses Ganges, oder besser, man rechnet ihm die 3 Fehlschläge als einen Schlag an. Wer nur die Schnur trifft, verliert einen Punkt.

Der Ballstock kann bei diesem Spiele etwas breit sein, damit man weniger in Gefahr ist, die Schnur zu treffen.

Dieses Spiel empfiehlt sich dadurch der Jugend, daß es wenig Platz erfordert und den Körper, besonders den Arm und das Auge übt.

Das Ziegen- oder Bärenspiel. („Zielball"; „die Wachtel".)

Die gewöhnlichste Spielweise ist folgende. Die Spieler bilden einen Halbkreis. Jeder bezeichnet seinen Stand durch einen Stein, eine kleine Grube ꝛc. und Alle sind mit Bällen (oder mit kurzen Wurfstöcken, Steinen ꝛc.) bewaffnet. Im Mittelpunkte des (ganzen) Kreises liegt ein Stein (Fig. 1. A), auf diesem ein Holz in einer Weise, daß es bei der leisesten Berührung herabfällt. Dieser Platz heißt die Hütte. Ein z. B. durch Abzählen gewählter Hüter (B.) hat dieses Holz (den Bär oder die Ziege) aufzulegen. Die im Halbkreise Stehenden (C.) werfen der Reihe nach von ihrem Platze aus nach dem aufgelegten Holze. Trifft Keiner, so beginnt das Werfen von Neuem; es haben jedoch in diesem Falle vorher die Spielenden ihre Plätze zu verlassen, nach einem vorher bestimmten Male zu eilen, dasselbe mit den Händen zu berühren, die Bälle aufzuheben und nach ihrem oder nach einem von einem anderen Gespielen vorhereingenommenen Platze zurückzukehren, während unterdessen der Hüter bereits einen der Plätze eingenommen hat. Der Uebrigbleibende wird Hüter. Trifft jedoch Einer das Holz, so ruft der Hüter: „Der Bär brummt!" („Die Ziege mäckert!") und alle

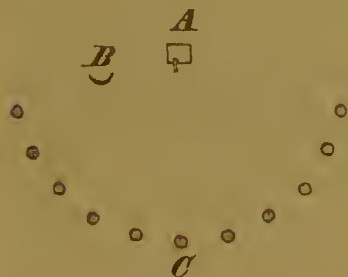


Fig. 1.

Spieler verlassen darnach ebenfalls sofort ihre Plätze, holen ihre geworfenen Bälle (Stäbe), schlagen dabei einmal auf den Stein (das Ziel, die Hütte, d. i. die Höhle des Bären, den Stall der Ziege) und eilen zurück zum Male, deren eines unterdessen vom Hüter besetzt worden ist. Auch in diesem Falle wird der Uebrigbleibende Hüter. — Abänderungen:

a) Statt nach dem Bären kann auch nach einem anderen Ziele, nach einer Schelle, einer Scheibe, einer Stange, nach einem Ringe zc. geworfen werden, was mit der Zeit aus immer größeren Entfernungen geschehen mag.

Bei Kinderfesten wird das Werfen mit dem Balle nach einem bestimmten Ziele allein schon zur großen Belustigung. Aus Pappe oder Holz wird eine Figur, z. B. ein Mann, geschnitzt. Am Munde der Figur ist ein rundes Loch eingeschnitten, hinter welchem ein herabhängender Beutel befestigt ist. Wer den Ball durch die Oeffnung in den Beutel wirft, erhält einen Gewinn. Als Ziel für den Handball diente schon bei dem Augsburger Schießen 1586 „ein Männel auff ein Rössel", bei dem Amberger Schießen 1596 „ein Türck". Wer es am öftersten herunterwarf, erhielt eine Gabe. Ebenso warf man in „Narren" d. h. durch's „Maul" eines auf einer Scheibe aufgeklebten Gesichts eines Narren oder eines „wilden Mannes". (Wassmannsdorff, Turnzeitung 1875, S. 297).

b) **Er kommt.** Alle bilden einen Kreis und stehen mit ausgegrätschten Beinen so, daß der Eine mit seinem Fuße den Fuß des Anderen berührt. Von 2 Bällen wird z. B. der rothe auf den platten Stein gelegt, mit dem andersfarbigen aber von Einem nach ihm geworfen. Trifft er nicht, so wirft nun der Nachbar zur Rechten. Trifft er, rollt also der rothe Ball fort, so rufen Alle: „Er kommt, er kommt!" Der, zwischen dessen Beinen er durchrollt, oder sofern Einer überhaupt von ihm berührt wird, ist von seinem zweiten Nachbar zur Rechten mit dem Plumpsack aus dem Kreise zu treiben. Gelingt es diesem, ihm dabei einen Schlag zu versetzen, so hat er nun den Ball zu werfen, wenn nicht, der glücklich Entronnene.

Als einen Zielball kann man auch das sog.

c) **Ballkegelspiel** betrachten, bei welchem 9 kleine Kegel (oder auch nur 3, nur 1) in gewöhnlicher Weise in der Nähe einer Wand aufgestellt werden und es Hauptsache ist, den Ball so gegen die Wand zu werfen, daß er nach dem Abprallen, also bei dem Niederfallen, die (den) Kegel trifft. Der Spielleiter mag die „Treffer" aufschreiben.

Als eine Vereinigung des Fang-, des Wander- und Zielballes sind nun die folgenden Spiele anzusehen, welche deshalb auch immer nur von größeren Kindern, theilweise auch (wieder) von Erwachsenen gespielt werden.

Steht Alle!

Dieses Spiel erfordert es sehr, der Jugend empfohlen zu werden. Es gewährt mäßige Bewegungen des Körpers, denn man muß dabei laufen, springen, plötzlich stillstehen; es übt den Arm durch Werfen, erfordert mithin auch Augenmaß; verlangt Aufmerksamkeit und ist mit Lustigkeit verbunden.

Die Gesellschaft kann ziemlich zahlreich sein und über 12 Personen steigen. Für jede Person wird in den ebenen Boden ein etwa faustgroßes Loch gegraben, die Löcher entweder in einer einzigen Reihe nebeneinander, oder noch besser unordentlich auf einen Haufen zusammen, oder auch wie die Felder eines Damenbrettes. Diese Gruben sind nur etwa eine gute Hand breit von einander entfernt. Jeder zeichnet die seinige, indem er irgend etwas, z. E. ein Messer, einen Knopf ꝛc. hinein legt, woran er sie sogleich wiedererkennen kann. Ist Alles so vorbereitet, so nimmt einer von der Gesellschaft den nicht zu harten Ball und rollt ihn in einer Entfernung von etwa 2 bis 3 Schritten nach den Löchern, um welche die übrige Gesellschaft in einem Dreiviertelkreise umhersteht und mit großer Begierde auf den Lauf des Balles achtet. Fällt er in ein Loch, so springen Alle mit größter Schnelligkeit auseinander und entfernen sich von den Löchern. Ein Einziger bleibt stehen, nämlich der, in dessen Grube der Ball gerollt ist. Dieser ergreift ihn bei dem Hineinrollen augenblicklich und ruft: „Steht Alle!“ (oder „Stand!“ „Stando!“, in der Schweiz „Vigoli!“) Er kann dies nicht schnell genug ausrufen, damit die Anderen nicht zu weit fortkommen, und darfs doch nicht eher, als bis er den Ball mit der Hand berührt. Auf jenen Ruf stehen Alle augenblicklich still. Unser Spieler, er heiße A, hat nun das Recht, nach dem Nächsten Besten, B, zu werfen. Trifft er ihn nicht, so ist der erste Gang des Spieles aus. Alle kommen zu den Löchern zurück, und dem A wird zur Strafe ein Steinchen in seine Grube gelegt. Trifft er ihn aber, so nimmt B so schnell als möglich den Ball auf und ruft gleichfalls: „Steht Alle!“, denn Jeder hat das Recht, sich von dem, der am Werfen ist, so lange zu entfernen, als der Ball nicht in der Hand ist. Alle stehen still, und B wirft nun wieder nach dem Nächsten Besten, nach C. Trifft

er ihn nicht, so endigt sich jetzt der Gang, und B bekommt einen Stein in's Loch. Trifft er ihn aber, so macht's C wie sein Vorgänger, er ergreift den Ball und ruft den Laufenden zu: „Steht Alle!" u. s. w. So können 3, 6 und mehr Personen an's Werfen kommen, ehe ein Wurf fehl geht, wodurch der Gang des Spieles sich endigt. Der, welcher nicht traf, bekommt ein Steinchen in die Grube. — Oft tritt der Fall ein, daß Einer werfen soll, der es nicht gern wagen mag, entweder weil er keine Fertigkeit im Treffen hat, oder weil er nicht früh genug „Steht Alle!" rufen konnte, mithin Alle zu weit von ihm weggelaufen waren. Darum ist auch Jedem erlaubt, sowohl dem A als den Uebrigen, Jemanden durch stilles Zuwinken aufzufordern, an seiner Statt zu werfen; z. B. A hat nicht Lust, selbst zu werfen und er fordert einen Anderen, Namens B, durch einen Wink auf, es für ihn zu thun. B kann nicht dazu gezwungen werden; hat er aber Lust, so wirft ihm A den Ball schleunigst zu. Da er folglich in dem Augenblicke in keines Mitspielers Hand ist, so haben alle das Recht, sich so lange und so schnell von B zu entfernen, bis B ruft: „Steht Alle!" d. i. sobald er den Ball hat. Hierauf kann er sich Einen zum Wurfe ausersehen, aber es ist ihm schlechterdings nicht erlaubt, den Wurf von Neuem einem Anderen zu übertragen. Wirft er fehl, so geht ein neuer Gang an, und nicht A, sondern B bekommt einen Stein in's Loch; trifft er aber einen Anderen, Namens C, so kann dieser selbst werfen oder sein Recht wieder übertragen u. s. w. Steht dagegen ein Spieler dem Rufenden so nahe, daß jener getroffen werden muß, so hat er das Recht, durch die Aufforderung: „Zuwerfen!" sich den Ball so zuwerfen zu lassen, daß er ihn fangen kann, wobei allerdings zur Flucht der Uebrigen nicht viel Zeit bleibt, sofern das „Steht Alle!" in den meisten Fällen unmittelbar nach dem Rufe: „Zuwerfen!" folgen wird.

So bald der Fehlwurf geschehen ist, gehen Alle wieder zu den Löchern, und man rollt den Ball von Neuem. Hat endlich nach vielen Gängen Einer 6 Steinchen in seiner Grube, das ist, sechsmal fehl geworfen, so wird er dafür auf folgende Art bestraft. Seine Mitspieler stellen sich in zwei gleichzählige Gegenreihen, 24 Schritt von einander, und nehmen den Strafbaren in die Mitte. Einer nach dem Anderen hat das Recht, mit dem Ball einen Wurf auf ihn zu thun, und er Gelegenheit, sich im Ausweichen zu üben.

Gesetze. 1. Das Rollen des Balles geschieht von den Spielern

nach ihrer Größe. Jeder hat das Recht, dreimal zu rollen; ist dann der Ball noch nicht in ein Loch gefallen, so kommt ein Anderer an die Reihe. Es geschieht, wenn die Löcher nicht in einer Reihe gemacht sind, abwechselnd von 4 Seiten her, und jede Person muß von einer anderen Seite her den Ball nach den Löchern abrollen.

2. Kein Spieler darf eher rufen: „Steht Alle!“ als bis der Ball in seinen Händen ist, und Keiner von den Uebrigen darf dann noch einen Schritt weiter laufen. Thut er's aber dennoch, so muß er, auf Verlangen des Erstern, die Schritte zurück thun.

3. Derjenige Spieler, in dessen Grube der Ball gerollt wurde, stellt sich bei dem Wurfe neben die Löcher, alle in der Folge Getroffenen dahin, wo der von ihnen abgeprallte Ball liegt; alle diese Leute haben dann noch das Recht, von den genannten Standpunkten einen Sprung nach der Person hin zu thun, nach welcher sie werfen wollen, um ihr näher zu kommen. Dagegen steht es Jedem, nach welchem der Wurf geschieht, frei, ihm durch alle möglichen Biegungen und Wendungen des Körpers auszuweichen.

Statt den Ball nach den Gruben zu rollen, wird er auch an eine Wand oder auf das Dach oder senkrecht in die Höhe geworfen und bei dem Werfen der Name eines Mitspielers gerufen, der den herabfallenden Ball sodann flugs zu erhaschen verpflichtet ist. — Abänderungen:

a) **Namenball.** Sind bei obigem Spiel wenig Theilnehmer, so erhalten sie Thiernamen, sonst aber behalten sie ihre Namen und werden dieselben ganz oder auch nur deren Anfangsbuchstaben auf ein Täfelchen, an ein Thor, geschrieben. Jeder Fehlende und jeder Getroffene erhält einen Strich. Wer 6 Striche hat, muß „Spießruthenlaufen“ (Siehe Anhang II).

b) **Mützen** oder **Kappenball.** Die Knaben legen, anstatt Grübchen zu machen, die Mützen (Mädchen die Taschentücher) in eine Reihe; ein Erwählter legt seine Kappe an die erste Stelle, tritt darnach vor das unterste Ende der Mützenreihe und wirft den Ball in eine beliebige Mütze. Der Besitzer derselben ist Werfer. Trifft jedoch der Erwählte nicht, so kommt seine Mütze an die letzte Stelle, und sein Nachbar hat durch Einwerfen des Balles in eine Mütze den Werfenden zu bestimmen. Geht bei dem Spiele selbst ein Wurf fehl, so bekommt der betreffende Spieler ein „Ei“ (ein Steinchen) in sein Nest (seine Kappe, sein Tuch), und das Spiel

beginnt von Neuem. Wer 3 Eier im Nest hat, tritt ab. Wer schließlich kein Ei hat, ist König.

c) **Küngen.** (Künken, König). Alle Spieler stehen um eine Grube her, in welcher der Ball sich befindet. Durch irgend einen Abzählreim wird der König bestimmt, welcher alsbald den Ball ergreift und mit den Worten: „So nimmt se, so nimmt se (nämlich „die Balle“) der Küng; so trifft er, so trifft er den N.“ Unterdeß ergreifen alle Anderen die Flucht, der König wirft nach Einem, und der Getroffene stellt sich dort an, wo der Ball liegen bleibt, ergreift ihn und wirft nach dem König. Trifft er diesen, so ist er König, im anderen Falle wird er bestraft. Zu diesem Zwecke wirft er den Ball stark an die Hauswand oder mit der linken Hand über die rechte Schulter hinweg, so daß er weit zurückfliegt und stellt sich gebückt gegen dieselbe, um sich von jedem Spielgenossen von dort aus, wo der Ball zuerst niederfiel, werfen zu lassen. Darnach wirft der Büßende den Ball auf das Dach und ruft zum Fange denjenigen herbei, dessen Ball ihn vorhin am härtesten traf. (Nach Rochholz: „Alemannisches Kinderlied und Kinderspiel“).

d) ***Reiterball.** (Rößliballen, Ballenreiterspiel, Ballerüterigs Eseligs in der Schweiz) ist ein Stehball für die Knaben unter erschwerenden, aber sehr belustigenden Umständen, und war bereits ein Spiel der Egypter. Die Spieler paaren sich nach der Größe, Kraft und Geschicklichkeit. Das Loos oder ein Abzählreim oder ein Geldstück, ein Messer, das in die Luft geworfen wird und im Niederfallen das Unten und Oben angiebt bestimmt, wer Roß („Packesel“) oder Reiter sein wird. Die Reiter auf ihren Pferden bilden einen Kreis und werfen sich den Ball zu, die Pferde aber sind unruhig, um ihren Reitern das Fangen zu erschweren. Sobald der Ball einmal zu Boden fällt, sitzen sofort die Reiter ab und fliehen. Ein flinkes Roß ergreift sofort den Ball und ruft: „Steht Alle!“ („Halt!“) und die Reiter haben augenblicklich stehen zu bleiben. Glaubt nun das betreffende Roß, wegen zu großer Entfernung des nächsten Reiters denselben zu fehlen, so wirft es nicht nach ihm, sondern giebt den Ball einem Rosse, das dem nächsten Reiter näher steht; auch dieses wieder kann ihn einem näheren Rosse geben, ehe es einen Fehlwurf thut; denn mit einem solchen sitzen die Reiter sofort wieder auf, im Falle des Treffens aber werden die Reiter Rosse und die Rosse Reiter. Fängt dagegen der Reiter den ihm zu=

gedachten Ball mit den Händen auf, so fliehen die Rosse eiligst und werden von den Reitern verfolgt, bis der Inhaber des Balles ruft: „Steht Alle!" und nun nach dem nächsten Rosse wirft ꝛc.

* Kreisball.

Eine Gesellschaft von unbestimmter Anzahl stellt sich auf einem ebenen und freien Platze in einen Kreis. Die Entfernungen zwischen den einzelnen Personen richten sich nach der Stärke der Gesellschaft; denn der Durchmesser des Kreises wird stets so groß gemacht, als man mit einem nicht zu schweren und ziemlich weichen Balle bequem im Kernwurfe nach einem Ziele werfen kann. Jeder bezeichnet seinen Platz mit einem Steine oder auf andere Art, und das Spiel beginnt. Das Ganze ist ein beständiger Krieg Aller gegen Alle, um sich nach gewissen Gesetzen des Spieles in den Kreis zu bringen. Nur ein Einziger, der sich nicht hat hineinbringen lassen, erhält zuletzt das Recht, alle Hineingebrachte durch Ballwürfe matt oder todt zu machen. Kann er dies, so hat er das Spiel gewonnen.

Regeln. 1. Wenn die Personen, wie oben gesagt ist, stehen, so wird der Ball herumgeschickt, d. i. Einer wirft ihn dem Anderen zu, nicht nur der Reihe nach, ein Nachbar dem anderen, sondern Jedem, er stehe, wo er wolle. Jeder muß dabei sehr aufmerksam sein, den Ball immer im Auge behalten und ihn zu fangen suchen; denn der Erste, z. B. A, der ihn fallen läßt, muß nun in den Kreis. (Dies gilt aber nur von dem Ersten, die Anderen kommen auf andere Art hinein.)

2. Jetzt wird es Hauptabsicht der Spieler, die den Ball unaufhörlich herum schicken, dem A, welcher im Kreise steht, mit dem Balle einen Wurf beizubringen. A muß also sehr auf seiner Hut sein und sich immer mit äußerster Schnelligkeit aus derjenigen Gegend der Peripherie entfernen, in welcher sich der Ball aufhält; da aber die Anderen den Ball eben solchen Mitspielern zuwerfen, denen A am nächsten ist, so hat er immer viel Gelegenheit, seine Beine im Laufen zu üben. Endlich geschieht ein Wurf. Wir müssen hier zwei Fälle annehmen. Wird A verfehlt, so muß B, welcher warf, auch zu ihm in den Kreis, das Spiel aber geht fort, wie vorhin, und man hat nun 2 Personen, die sich, um dem Wurfe auszuweichen, im Kreise herumtummeln. Wird aber A getroffen, so bemächtigt er sich so schnell als möglich des Balles; alle Übrigen entfernen sich eben so schnell von ihren Stellen und laufen vom Kreise weg.

Sobald aber A den Ball mit der Hand berührt, so hat er das Recht, zu rufen: Halt! Dann müssen Alle da stehen bleiben, wo sie sind, und A geht, wenn er etwa den abgeprellten Ball erst außer dem Kreise holen mußte, wieder in den Kreis, und von hier aus, denn von keiner Stelle außer dem Kreise darf er es, wirft er mit dem Balle nach irgend einem Entflohenen, den er am leichtesten zu treffen gedenkt. Trifft er Einen, so muß dieser zu ihm in den Kreis und alle Uebrigen gehen an ihre Stellen. Trifft er Keinen, so ist seine Mühe vergebens, Alle nehmen ihre Plätze wieder ein, und A muß wieder, wie oben, sich im Kreise herumtummeln.

3. Auf diese Art kommen sehr bald Mehrere in den Kreis und müssen dann nach sich werfen lassen. Immer aber hat nur der Getroffene das Recht vor den Uebrigen, mit dem Balle nach den Entflohenen zu werfen; jedoch kann er es, wenn er kein guter Werfer ist, einem besseren übertragen und es ist überdem die Pflicht eines Jeden, den Ball seinem getroffenen Mitspieler so schnell als möglich in die Hände zu bringen, damit er „Halt!" rufen und die Fliehenden zum Stehen bringen kann.

Ist endlich das Spiel so weit gediehen, daß Alle bis auf Einen in dem Kreise sind, so nimmt dieser, den wir M nennen wollen, den Ball. Er umläuft die Gränzen des Kreises bald hier, bald dort; die innen Stehenden fliehen vor ihm; er sucht sich ihnen möglichst zu nähern, um irgend einen mit dem Balle zu treffen. Jeder Getroffene tritt aus dem Kreise und ist matt (todt). Macht er auf diese Art Alle matt, so hat er das Spiel gewonnen. Allein die Anderen haben das Recht, den M, wo sie nur können, wieder auf's Korn zu nehmen. Sie suchen nämlich, wenn er geworfen hat, auf's Schleunigste den Ball zu erhaschen und damit nach ihm zu werfen. M ist daher sehr auf der Hut und entfernt sich nach dem Wurfe sogleich von dem Kreise. Wird er aber wirklich getroffen, so hat er das Spiel verloren und muß entweder allein oder mit seinen etwa schon matt Gemachten in den Kreis treten, seine Gegner aber treten auf die Kreisgränze und fangen das Spiel von Neuem an. Dasselbe geschieht auch, wenn M nach Einem im Kreise wirft und ihn nicht trifft.

Bei dem Mattmachen kann M zwar, wie er will, quer durch den Kreis laufen, um seine Gegner gleichsam desto besser zum Schuß zu bekommen; er darf aber nie innerhalb des Kreises nach

ihnen werfen, eben so wenig dürfen jene bei dem Wurfe nach M. heraustreten.

Dieses in den Rheingegenden, im Salzburgischen, vielleicht in ganz Oberdeutschland übliche Spiel vereinigt mehrere Uebungen auf eine unterhaltende Art; es setzt durch häufiges Laufen und Ausweichen des Wurfes den ganzen Körper in Bewegung, macht ihn schneller und biegsamer; es übt und stärkt den Arm, fordert Aufmerksamkeit und beschäftigt das Beurtheilungsvermögen.

Abänderungen:

a) **Fuhr-** oder **Ful-** (d. i. Faul-) **Ball**, „Faulbart“, „Viereggis“ (der Schweizer Kinder). 4 Steinchen werden in die 4 Ecken eines Geviertes gelegt. In jedem „Eck“ steht ein Kind, ebensoviele befinden sich im Geviert. Ehe das eigentliche Spiel beginnt, wandert der Ball bei den vier Spielern in den Ecken nach der Reihe oder kreuzweise, um dadurch die im Kreise Befindlichen recht nahe aneinanderzubringen, damit später kein Wurf fehl gehe. Die Außenstehenden haben 6 voraus, dürfen also sechsmal fehl werfen, die Innenstehenden jedoch nur dreimal, was auch wechseln kann. Wer die Zahl überschritten hat, muß als „faul“ heraus. Wird ein Innerer getroffen, so wechseln die Aeußeren schnell ihre Plätze, und unterdessen sucht der Getroffene oder ein Anderer einen derselben zu treffen. Der Getroffene sowohl, als der Fehlwerfende erhalten Eins. Ist nur noch Einer in den Ecken, so darf derselbe aus einem Eck in's andere laufen, um nach den Inneren zu werfen, sobald er ihnen am nächsten ist.

b) Dieser Faulball wird auch noch — nach Jakobs „spielender Jugend Deutschlands“ — auf folgende Weise gespielt: In der Mitte eines geräumigen freien Platzes wird ein Pflock, die „Faule“, in die Erde gesteckt, und von diesem Pflocke aus eine Linie quer über den Spielplatz gezogen als Mal für beide Parteien. An dem einen äußersten Ende des Spielplatzes befindet sich ein Klotz oder Stein, auf diesem ein schmales, dünnes, langes Brettchen, der Faule zugekehrt. Auf das hintere Ende desselben wird, wie bei dem Prellballe, der Ball aufgelegt. Der von seiner Partei Erwählte schlägt mit aller Gewalt und zwar mit einem starken Stocke auf das andere Ende des Brettchens, so daß der Ball im großen Bogen über die Mallinie hinaus der anderen Partei zufliegt. Unterdessen läuft der Schläger nach der Faule, schlägt mit dem Stocke daran und kehrt zurück. Kommt er an dem Schlagmale an, ehe die

Fangpartei den Ball ergreift, oder ohne daß er von ihr mit dem Balle getroffen wird, so behalten die Parteien ihre Rollen bei; im anderen Falle wechseln sie dieselben.

c) **Eck und Krüpfe** (d. i. Krippe). Einer der werfenden Partei steht im Eck, Einer der zuwerfenden Partei ihm gegenüber in der Krüpf. Jener sucht diesen zu treffen. Gelingt es ihm, so flieht er schleunigst mit seiner Partei, und der Getroffene nimmt ebensoschnell den Ball, um einen der Fliehenden zu treffen. Wirft jener fehl, so ist er „faul"; ebenso dieser, wenn er nicht treffen sollte. Der „Faule" hat bis zum nächsten „Ries" (Spiel) zu warten. So sucht eine Partei die andere zu schwächen. Ist schließlich im Eck nur noch Einer, so läuft derselbe, wie es bei dem Kreisballe geschieht, hin und her, um besser zu treffen oder sich vor dem Wurfe besser schützen zu können. Gelingt es ihm, Einen nach dem Anderen in der Krüpf zu treffen, ohne selbst einmal getroffen zu werden, so nimmt er nun mit seiner Partei die Krüpf ein. (Vergl. Rochholz: Alemannisches Kinderspiel, Leipzig bei J. J. Weber 1857.)

* **Geierspiel.** („Treibball"; „Sauball"; „Hawkgame" in Engl.; „Belagerung"; „Sautreiben".)

Dieses in Deutschland hin und wieder gewöhnliche Spiel habe ich auch in England und in Frankreich gefunden. Wenn es mit Eifer gespielt wird, so strengt es den Körper vortrefflich an, verursacht viel Aufheiterung, viel Gelächter, und ist vollkommen unschuldig.

Ein freier Wiesenplatz giebt den Spielraum. Die Gesellschaft kann aus 6, 12, 20 und mehr Personen bestehen. Jeder versieht sich mit einem ungefähr 3/4—1 Meter langen, etwas starken Stocke. Man macht ein Loch in den Boden, von der Größe eines kleinen Hutkopfes, und im Kreise um dasselbe so viel kleinere Löcher, als Spieler da sind, weniger eins. Diese Löcher können 2, 3 Schritte von einander entfernt sein; hierdurch bestimmt sich die Größe der Peripherie und ihre

Fig. 2.

Entfernung vom großen Loche selbst. (Fig. 2.) Die Spieler machen entweder durch Abzählen Einen zum Geier, oder sie gehen

alle an das Mittelloch, halten ihre Stöcke hinein, rufen 1, 2, 3!, springen schnell nach einem vorherbestimmten Male, schlagen mit dem Stabe an dasselbe und eilen an den Umkreis, wo jeder seinen Stock in ein Loch setzt und dabei oder noch zuvor den Ball aus dem Mittelloche zu treiben sucht. Der Uebrigbleibende ist Geier (oder, wenn man den Ball als Geier, der in ein Gehöft eindringen, als Wildschwein, das in den Kessel will, betrachtet, wenigstens Treiber desselben, während die Anderen dann als Hüter gedacht werden). Dieser erhält den Ball, welcher eine Faust dick sein kann und mit Haaren ausgestopft ist. Jeder Andere aber bleibt bei seinem Loche im Umkreise, in welches er die Spitze seines Stockes setzt, indem er sich mit dem Rücken aus dem Kreise herausstellt. — Jetzt versucht es der Geier, welcher außerhalb des geschlossenen Kreises steht, den Ball mit kleinen Schlägen seines Stockes an der Erde hin zu rollen, um ihn in den Kreis zu bringen. Er ist behutsam, wählt diejenige Stelle, wo der Kreis mit weniger schnellen und geschickten Personen besetzt ist, bringt mit seinem Balle zugleich hindurch, um ihn in das Mittelloch zu rollen. Dies ist der Zweck seiner Arbeit, der aber schwer und selten erreicht wird. In diesem Augenblicke schreit Alles: „Geier, der Geier!" Alle sind in tausend Stellungen und Wendungen beschäftigt, den Ball aus dem Kreise heraus zu bringen. Der Geier hingegen thut alles Mögliche, um ihn hinein zu bringen, oder irgend einem Anderen, der sich's eben recht angelegen sein läßt, dadurch ein Grübchen abzugewinnen, daß er seinen Stock in dessen verlassenes Grübchen steckt. Hierdurch wird der, welcher sein Grübchen verliert, sogleich Geier. Aber oft glückt dem Geier Beides nicht; ehe man sich's versieht, bekommt der Ball einen Schlag, daß er weit fortfliegt, und unter Gelächter zieht der Geier ab, um bald von Neuem wieder zu kommen. Ist der Geier ein recht flinker Bursche, so macht er allen Anderen oft genug zu schaffen, und das Spiel wird ungemein lebhaft und lustig; ist er aber zu schläfrig, so verliert es viel von seiner Annehmlichkeit. Die Gesellschaft thut daher besser, 2, ja 3 Personen zu Geiern zu machen und jeder einen Ball zum Hereintreiben zu geben. Nur muß man dann auch 2 bis 3 Grübchen weniger machen, als Spieler da sind.

Regeln. Der Geier darf mit seinem Stocke Alles thun, um den Ball fortzubringen und ihn vor den Schlägern zu schützen, indem er den Stock, wenn Einer nach dem Balle schlägt, vor diesem auf

die Erde stützt, so daß der Schlagende nur den Stock treffen kann. Hierin besteht einer seiner größten Vortheile. Aber er darf weder die Hände noch die Füße gebrauchen, um den Ball, dieses unreine Thier, zu schützen oder in's Loch zu bringen, und dies darf auch Keiner von den Uebrigen.

Wenn der Geier in den Kreis eindringt, so darf Keiner seine Person antasten und ihn etwa herausstoßen. Man hat es nur mit dem Balle zu thun.

Wenn es dem Geier unmöglich fällt, seinen in den Kreis gebrachten Ball länger zu vertheidigen, so muß er alles Mögliche thun, irgend ein vom Stocke verlassenes Loch der Umstehenden zu gewinnen; wenn jeder Geier dies thut, so sind die Umstehenden desto mehr genöthigt, die Grübchen mit den Stöcken besetzt zu halten, und sich weniger darauf einzulassen, den Ball fortzuschaffen.

Bringt der Geier den Ball in's Mittelloch, so muß jeder sein bisheriges Grübchen verlassen und seinen Stock in irgend ein anderes zu stecken suchen. Auch der bisherige Geier sucht eines zu erhalten. Wer keines bekommt, ist wieder Geier.

Daß kein Spieler nach dem Balle schlagen müsse, wenn die Beine seiner Gespielen im Wege stehen, versteht sich von selbst. Mit Heftigkeit und mit weitem Ausholen wird überhaupt nur dann geschlagen, wenn der Ball frei genug dazu liegt. Im Gegentheile sind es nur immer kurze zurückgehaltene, zum Fortrollen passende Schläge, die horizontal an der Erde weggeführt werden.

Keiner der Umstehenden darf von seiner Grube weggehen, um etwa den Ball außer dem Kreise zu schlagen; hier darf man ihn nur so weit verfolgen, als man noch reichen kann, wenn man den einen Fuß an seine Grube setzt. Ja, man kann auch, wenn man den Geier mehr begünstigen will, ausmachen, daß der Ball durchaus nur geschlagen werden darf, wenn er innerhalb der Peripherie des Kreises liegt. Doch hängt dies nur von dem Willen der Gesellschaft ab, da es nicht nothwendig zum Spiel ist.

Wenn aber der Geier den Ball in den Kreis gebracht hat, dann kann Jeder auf seine Gefahr seine Stelle verlassen und hinein gehen, um den Ball fortzuschaffen. Kein im Kreise Stehender darf seine Grube mit dem Fuße bedecken.

Abänderungen:

a) Stellen sich die Spieler statt an den Grübchen an nahen Bäumen

auf, so heißt dieses Spiel auch „Baumball.“ Von dem Treiber wird dann der Ball nach einem vorherbestimmten Baume hingetrieben und wird Ersterer abgelöst, sobald der Ball einen der besetzten Bäume berührt. Die abwehrenden Spieler müssen wenigstens eine Hand am Baume lassen.

b) In Hamburg hörte ich den Treibball „Mutter und Kind“ nennen und es bildeten die Löcher nicht einen Kreis um das Mittelloch, sondern eine gerade Reihe. Derjenige, welcher den Ball in seine Grube bekam, suchte eiligst denselben aufzuheben und einen der entfliehenden beiden Nachbarn damit zu treffen. Gelang ihm dies, so bekam der betreffende Knabe ein Steinchen, „eine Mutter“, (während die später in dasselbe Loch gelegten Steinchen „Kinder“ hießen) in seine Grube; im anderen Falle der Werfende selbst. Sobald Einer eine bestimmte Anzahl Steinchen zur Strafe erhalten hatte, mußte er sämmtliche Steinchen aus den Gruben räumen und bekam dabei von allen Betheiligten fort und fort Plumpsackschläge. (Rochholz beschreibt fast dasselbe Spiel S. 398 unter dem Namen „Löchliballen“, „Steckligrüblig's“, nur hat dabei der zu Strafende obendrein noch Spießruthen zu laufen und wird ihm dabei der Rücken „mutsch-breit“ geschlagen.)

c) „Mohrenjagen“ (Murmeli's, Bohnisloch). Die Spielenden halten ebenfalls ihre Stäbe in das Mittelloch, den Mohrenkessel, laufen aber auf den Ruf des im Kreise Stehenden: „Rühr um!“

oder: „Rocketi-bocketi, rum-bumbum,
Dreimal um die Gruben rum,“

statt nach dem Male um das Mittelloch herum, immer die Stäbe im Kessel haltend, bis endlich jener wieder spricht:

„Murmeli, Murmeli, such' ins Loch!“,

womit Jeder ein Grübchen zu erwischen sucht. Der Uebrigbleibende sucht nun den Ball aus dem Kessel in eins der Grübchen zu treiben. Ist dies gelungen, so darf der Inhaber des Grübchens noch einen Schlag nach dem Balle thun, um ihn herauszubringen; gelingt ihm dies nicht, so tritt er vom Spiele ab, oder er löst den Mohrentreiber ab, sobald es diesem gelingt, den Ball mit einem Schlage aus dem Grübchen zu bringen. Wenn der Ball einmal in den Kessel rollt, so haben

alle Aeußeren die Plätze zu wechseln, und sucht dabei der Treiber ein Loch zu treffen. Der Uebrigbleibende wird Treiber. Dauert es zu lange, ehe einmal eine Ablösung erfolgt, so rufen die Mitspieler: „Ich verbiet mich!". Kann der Treiber auch nicht einen der mit diesem Rufe Austretenden mit seinem Stabe treffen, so heißt er „Ewiger Mohrentreiber". (Nach Rochholz).

Früher hieß dasselbe Spiel „Fudum" „Studum" (Staude in der Grube nun), Schaggum, Schaggerball (wie heute noch „Schaggerreiterpferdchen"); Rochholz führt eine Uebersetzung dieses Spieles aus H. J. Cathsens holländischen Kinder-Lustspielen an (aus dem Niederdeutschen in's Mittelhochdeutsche übersetzt von Joh. Heinr. Amman und mit Kupferstichen versehen von Conrad Meyer 1657. Es führt dieses Büchlein auch den Titel: „26 nichtige Kinderspiele"):

Der Studum wird also bestelt,
daß eine Grub man vorderst wählt,
in welche wird ein Kloß getriben
von einem, welcher überbliben
und keins der Grüblein hat besetzt,
alß man sich um dieselben hetzt.
Deß muß er nun so lang arbeiten,
bis er den Kloß zur Grub mag leiten.
Wann aber der in Kessel fallt,
alßdann die Stimm Studum erschalt.
und fahrt der Treiber seine Gesellen,
so nächst an ihm, zu seiner Stellen.
Die andern auch all setzen drauf,
ihr Loch zu ändern in dem Lauff;
wer sich hier saumt ein Loch zu haben,
muß mit dem Kloß so lang rum traben,
bis er ihn in den Kessel bringt
und man den Studum wieder singt.

In Niedersachsen heißt dasselbe Spiel gegenwärtig „Rührei." (J. C. Lion).

Die einfachste Form ist aber das Schwäbische

d) Möckeles oder Nickeles. Ein im Kreise Stehender sucht mit seinem Stabe den Möckel oder Nickel, also den Ball (oder einen Faßspunt, einen Stein 2c.), in eines der in der Peripherie des Kreises befindlichen und von den Gespielen bewachten Grübchen zu bringen. Kommt der Ball in die Nähe, so darf der Betreffende mit dem Stabe sein Grübchen verlassen — er selbst aber nicht den Platz —, um den Ball abzuwehren; liegt aber der Möckel einmal darin, so tritt jener als Möckelesschläger in die Mitte, der Abgelöste nimmt dessen Platz ein, und das Spiel beginnt von Neuem.

Schlagball.

(„Prelleri's" in der Schweiz, „Kolbenball.")

Bei diesem bis zu Ende des 18. Jahrh. in Holland beliebten Nationalspiele theilen sich die Spieler durch das Loos in 2 Parteien oder besser dadurch, daß durch einen Abzählreim zwei Spielgenossen bestimmt werden, welche sich nun einen Genossen durch Ausruf wählen; der Gerufene wählt einen Dritten, der Dritte einen Vierten u. s. f., bis die ganze Schaar in zwei gleichtheilige Parteien gebracht ist. Sie stellen sich in einiger Entfernung einander gegenüber. Die Partei desjenigen, der zuerst durch den Abzählreim bestimmt wurde, ist Schlagpartei und wählt nun unter sich auf irgend eine Weise einen Einschenker und einen Schläger (Preller). Der Einschenker wirft den Ball mäßig hoch, der Schläger prellt ihn hinüber zur Fangpartei, welche ihn zu fangen hat, noch ehe er den Boden berührt. Trifft der Schläger mit einem der ihm erlaubten 3 Schläge den Ball, so hat er schleunigst nach einem in der Mitte zwischen beiden Parteien befindlichen Male hin und wieder her zu laufen, ehe von der Fangpartei der Ball zurückgeworfen, oder er selbst von dem absichtlich nach ihm geworfenen Balle getroffen wird, wodurch er das Recht erhält, das nächste Mal, wenn die Reihe des Schlagens an ihm ist, dem Balle 4 Schläge geben und ihn somit recht weit über die Fangpartei hinausschlagen zu dürfen. Getraut er sich das Zurücklaufen nicht, so wartet er im Male bis zur nächsten Gelegenheit. Fangen die Gegner den Ball — falls der Ball gar nicht oder nur schlecht getroffen wurde, so ist er faul, wird gar nicht angenommen und ein Anderer wird Schläger — oder gelingt es ihnen wenigstens, den niedergefallenen Ball vor der nacheilenden Schlagpartei zu retten, überhaupt mit demselben einen der Schlagpartei zu werfen, so geht dieser als Gefangener zur Fangpartei und stellt sich seitwärts von derselben auf. Ist ein Gefangener vorhanden, so trennt sich vor dem nächsten Schlage die Schlagpartei in 2 Abtheilungen, deren eine dem Balle nachzueilen und deren andere den Gefangenen durch Berühren mit der Hand zu befreien sucht, und somit theilt sich auch die Aufmerksamkeit der Fangpartei, indem sie sich nun auf das Fangen und auf den Gefangenen zu richten hat. Ist diese Partei geschickt, so kann sie dabei einen Befreier zum zweiten Gefangenen machen; im Gegentheil aber, wenn also die Schlagpartei den Ball vor jener in die Hände bekommt,

„so befreit sie damit ihren Gefangenen um so leichter, je gewisser sie mit demselben Ballwurfe die übrigen verscheucht, die den Gefangengenommenen bisher bewacht haben.“ (Rochholz: Alemannisches Kinderspiel S. 391). — Ein anderes, belgisches Spiel: „Jeu de petite balle au tanis“ ist einfacher: „Hier gilt es, einen kleinen harten Ball, der, auf ein Trommelfell (tanis) geworfen, in die Höhe springt, mit der flachen Hand in das Mal der Gegenpartei hinein zu schlagen, die ihrerseits den Ball zurückschlägt.“

* Das deutsche Ballspiel.

— Des regsamen Spiel's, das einst Nausikaa spielte
Mit der Gefährtinnen Schaar auf röthlich blühender Kleetrift;
Das im erneuten Lenz rothwangige Knaben hinauslockt
Vor die Thore der Stadt zum violensprossenden Anger,
Rings mit Linden umschirmt, des gliederbewegenden Ballspiels
Schäme sich keiner, und müßt' er daheim es selbst vom Katheder
Oft muthwilliger Jugend verbieten, damit sie darüber
Nicht Cellarius mühsam gelernte Regeln vergesse.
Hier vergess' er sie selbst beim Ball, und lerne vergnügt sein!

Neubeck.

Unter dem Namen des deutschen Ballspieles beschreibt GutsMuths das vorstehende Schlagballspiel auf das Eingehendste, wie folgt.

Spielplatz. (Fig. 3.) Auf ebenem Rasen wird entweder nur der Anfangs- oder der Endpunkt X und Y der Spielbahn, etwa 30 bis 40 Schritte von einander, bezeichnet, oder, wenn man genauer sein will, werden die beiden Linien AB und CD etwa 30 Schritt lang mit einem Stabe in den Boden gerissen und ihre Enden, so wie auch die Stellen 4 und 5 so bezeichnet. Hierdurch wird auch zugleich die Breite der Spielbahn bestimmt.

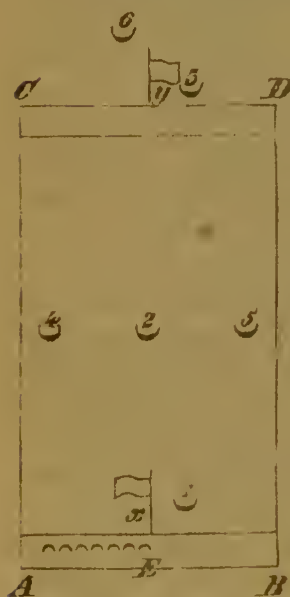


Fig. 3.

Die Linie AB heißt das Schlag-, CD aber das Fangmal.

Spiel. Auf unserem Platze versammelt sich eine Gesellschaft von 8, 10, 12 und mehreren Personen, klein und groß durcheinander. Freilich wird das Spiel weit angenehmer, wenn Alle Fertigkeit darin haben. Die zwei geschicktesten Spieler werden zu Anführern genommen, und diese haben die Anordnung des Spieles zu besorgen, kleine Streitigkeiten zu schlichten u. s. w. Ihr

erstes Geschäft ist es, die Gesellschaft in zwei Parteien zu theilen, die sich in Spielfertigkeit ziemlich gleich sind. Dies geschieht nach Anhang I. 1. Sind so beide Parteien gemacht, so muß nun noch durch den Wurf eines Geldstückes (Anhang I. 3.) entschieden werden, welche von beiden die herrschende und welche die dienende sein, d. h., welche das Recht haben soll, den Ball zu schlagen oder aufzuwarten. Hierauf nimmt das Spiel selbst seinen Anfang. Beide Parteien sind unaufhörlich gegen einander in Arbeit; die herrschende sucht stets herrschend zu bleiben, und die dienende jener den Schlag abzugewinnen. Dies ist der Hauptinhalt des Spieles; ich will ihn jetzt erst in Rücksicht auf jede Partei etwas mehr entwickeln und dann die Regeln desselben nachholen.

Beschäftigung der dienenden Partei. Wir nehmen hier 6 Personen für jede Partei an. Der Anführer stellt sich und seine Gefährten bei dem Anfange des Spieles oder, nachdem seine Partei den Schlag verloren hat, jedesmal von Neuem in die Plätze 1, 2, 3, 4, 5, 6 — die besten in 1, 2, 3, 6; denn die Seitenplätze können allenfalls weniger gut besetzt sein. 1 und 2 müssen gut werfen, 3 und 6 den Ball gut fangen können.

Die Person in 1 heißt der Einschenker (Aufwerfer, „Schnapphahn"); er muß jedem Schläger den Ball zum Fortschlagen aufwerfen. Zu diesem Ende stellt er sich zwei Schritte vor dem Schläger auf, der in E ist, und wirft den Ball in der Mitte zwischen sich und jenem perpendikular etwas über die Kopfhöhe aufwärts. Indem der Ball wieder zurückfällt, muß ihn der Schläger aus der Luft fortschlagen. Alle übrigen Dienenden in 2, 3, 4, 5, 6 müssen der herrschenden Partei den Ball immer schnell in's Schlagmal schaffen, folglich beständig bald links, bald rechts, bald vorwärts laufen und springen, um den Ball zu erhaschen und dem Einschenker zuzuwerfen. Alles das muß sehr schnell und flink von statten gehen; Jeder muß daher richtig zuwerfen und fangen können, links, rechts, mit beiden Händen und in allerlei Lagen des Körpers, selbst im vollen Laufen.

Unter der Verrichtung dieser Dienste ist es aber die Hauptabsicht der dienenden Klasse, sich vom Dienste zu befreien, d. i. den Schlag zu gewinnen. Dies kann geschehen a), wenn ein Dienender den geschlagenen Ball aus der Luft fängt, b) wenn er nach einem Schläger, der von X nach Y, oder zurückläuft, mit dem

Balle wirft und ihn trifft, c) wenn er den Ball in das Schlagmal X zu der Zeit schaffen kann, wann daselbst kein Schläger gegenwärtig ist. — Die beiden letzten Fälle werden in der Folge deutlich werden.

Geschäft der herrschenden Partei. Sie genießt das Vergnügen, den Ball zu schlagen; aber jeder Schlag muß von jedem Schläger erst dadurch erkauft werden, daß dieser aus dem Schlagmale X nach dem Fangmale Y hin- und zurückläuft.

Da er dies aber nicht kann, so lange der Ball in den Händen irgend eines Dienenden ist, der ihn bei dem Laufen damit zu werfen sucht, so muß er entweder selbst den Ball fortschlagen, oder wenn er ihn verfehlt, so lange auf die Stelle X treten und daselbst warten, bis einer der folgenden Schläger den Ball fortschlägt und ihn dadurch löst; dann erst kann er fortlaufen. Kommt er nach Y und der Ball ist noch immer nicht in der Nähe, so kann er auch gleich wieder nach X laufen. Im entgegengesetzten Falle aber bleibt er hinter Y stehen, bis ein guter Schlag geschieht, der ihn wieder herein nach X löst.

Es ist oft der Fall, daß von allen Schlägern nur noch ein einziger im Schlagmale ist, indem die anderen schlecht geschlagen oder den Ball ganz verfehlt haben und noch in X oder Y zum Laufen stehen. Dieser einzige noch übrige Schläger heißt dann der Löser, weil er die Anderen lösen muß. Er hat das Recht, drei Schläge zu thun, während man es sonstimmer nur zu einem hat.

Wenn der Löser ein schlechter Schläger ist, so thut er seine 3 Schläge, ohne den Ball zu treffen; geschieht dies wirklich, ohne daß von denen bei Y Stehenden sich einer durch List und Schnelligkeit in's Schlagmal arbeitet, so ist der Schlag verloren, weil der Ball im Male liegt, ohne daß daselbst ein gelöster Schläger ist. Hierauf müssen es die draußen stehenden Schläger nicht ankommen lassen, sondern es mit List und Schnelligkeit wagen, irgend einen in's Schlagmal zu bringen, indem Einige zu gleicher Zeit und von verschiedenen Seiten auf X zu laufen und dadurch die Aufmerksamkeit der Dienenden zerstreuen. Aber so viel sich's thun läßt, muß immer darauf gesehen werden, daß der Löser ein guter Schläger sei, der den Ball nicht oft verfehlt. Bei dem Anfange des Spieles, wo die Ordnung des Schlagens noch nicht bestimmt ist, läßt daher der beste Schläger alle Anderen vor sich

schlagen und bleibt zuletzt, um allenfalls lösen zu können. Da aber im Fortgange des Spieles das Schlagen sich nach der Ordnung richtet, in welcher man früher oder später von Y nach X ankommt, so muß die herrschende Partei dann stets dafür sorgen, daß von mehreren Hereinkommenden der beste Spieler der letzte sei, damit er Löser werde. Z. B. a, b, c, drei schlechte, und d, ein guter Spieler, wären draußen bei Y, es geschähe ein Schlag, wodurch sie gelöst würden, so muß d jene drei zuerst in's Mal X lassen und selbst einen Augenblick später anlangen. Oder Jene, a b c, wären bei Y, und d, e, f, drei gute Schläger, wären noch zum Schlagen in X, so dürfen a, b, c, wenn ein Schlag geschieht, nicht hineinlaufen, sondern sie müssen warten, bis einer von den drei Besseren erst herauskommt, welcher dann bei dem nächsten Hereinlaufen der letzte bleibt, um in der Folge Löser werden zu können.

Der Löser muß sich hüten, gleich nach dem ersten, dem besten seiner Schläge zu laufen; er müßte denn mit Gewißheit sehen, daß die draußen stehenden Schläger von Y hereinkämen, ehe der geschlagene Ball wieder in's Mal geschafft werden könnte; denn liefe er auf einen kleinen Schlag fort und die Dienenden schafften den Ball eher in's Mal, als die draußen Stehenden hereinkämen, so wäre der Schlag verloren. Siehe S. 74 unter c. Jetzt werden folgende Regeln für die Spielenden verständlich sein.

Regeln für die dienende Partei. a) Einschenker. Seine Rolle ist eine der wichtigsten, er muß sie gut verstehen. Er ist gleichsam die Feder des Spieles, er muß die Dienenden stets aufmuntern, ihm den Ball hereinzuwerfen und die Schläger antreiben, nicht saumselig zu sein. Durch Beides muß er das Spiel lebendiger machen. Seine Aufmerksamkeit richtet sich 1) auf den jedesmaligen Schläger. Schlägt dieser den Ball schief über die Stellen 4 und 5 hinaus, so muß er sich bei dem Einschenken gegen ihn in eine Richtung stellen, wodurch dies verhindert wird. — Je besser er einschenkt und sich hierbei nach dem Wunsche eines Jeden bequemt, desto häufiger geschehen gute Schläge, und desto leichter kann der Ball folglich von seinen Mitspielern gefangen werden. 2) Auf den Ball. Oft trifft ihn der Schläger nur im Viertel oder Achtel und prellt ihn nur leicht in die Höhe; dergleichen Bälle muß er fangen, um den Schlag zu gewinnen.

3) Auf die Schläger überhaupt. Er muß sich bemühen, jeden, der von X ausläuft, oder von Y zurückkommt, entweder selbst mit dem Balle zu treffen, oder der Person in 2, wenn sie dem Laufenden näher ist, den Ball zuzuwerfen, damit diese ihn gegen den Laufenden gebrauche. Er muß ferner auf die Schläger sehen, die bei dem Auslaufen bei X stehen; treten sie nur mit einem Fuße über die Linie A B in die Spielbahn, so hat er das Recht, schon nach diesem Fuße zu werfen, um so viel mehr aber, wenn sie völlig darüber hinausschreiten. Trifft er sie, so ist der Schlag gewonnen. 4) Auf sich selbst. Er muß im Augenblicke des Schlagens einen guten Schritt zurückthun, damit ihn die Rakete nicht treffe.

b) Die übrigen Dienenden haben zwei Gegenstände unablässig zu beobachten, nämlich den Ball und die laufenden Schläger. Jeder muß schon wissen, wie weit dieser und jener Schläger und in welcher Richtung er den Ball treibt. Vermuthet er ihn in seiner Gegend, so muß er achtsamer sein. Bei dem Aufsteigen des Balles berechnet er schon den Bogen und die Stelle des Niederfallens; er verläßt daher schnell seinen Platz, um sich dorthin zu begeben und den Ball zu fangen, oder ihn hurtig zu erhaschen, um damit den Laufenden zu treffen, oder den Ball demjenigen seiner Gespielen zuzuwerfen, der dem Laufenden am nächsten ist und daher am sichersten treffen kann. Wenn keiner von diesen Fällen möglich ist, so wirft er den Ball dem Einschenker zu, um dem Spiele Fortgang zu verschaffen. Ferner sieht jeder Dienende darauf, ob die Seitenlinien A C und B D von den Laufenden überschritten werden, denn hierdurch wird der Schlag verloren; und endlich darauf, ob etwa kein gelöster Schläger im Male ist. Alsdann muß der Ball schnell in's Mal geworfen werden, was durch den Ausruf: „Den Ball in's Mal!“ Allen angekündigt wird, damit sie ihn schnell dahin werfen, ehe ein Schläger hinein läuft. Auch hierdurch verliert jene Partei den Schlag.

Regeln für die Schläger. Keiner von ihnen darf unnöthiger Weise laufen, wenn der Ball in den Händen eines nahestehenden Dienenden ist; denn er kann leicht getroffen werden und den Schlag verlieren. Nur dann darf er es, wenn kein tüchtiger Schläger mehr im Schlagmale ist, der die anderen lösen kann.

Jeder muß sich bemühen, den Ball stark und voll zu treffen; denn kleine Schläge werden zu leicht gefangen. Er muß den Ball

in jede Gegend schlagen können, und die wählen, wo kein geschickter Fänger steht. Er schlägt den Ball nicht nach Y, wenn seine Gespielen eben dorthin laufen wollen, und umgekehrt, er schlägt ihn dahin, wenn sie von dorther herein kommen; denn dadurch entfernt er den Ball und die Möglichkeit, getroffen zu werden, von ihnen. Sehr starke und weit über 6 hinaus gehende Schläge thun indessen dasselbe. — Wird nach ihm geworfen, so ist er schnell im (meist Rückwärts-) Ausweichen oder legt sich lieber schnell nieder, als daß er sich treffen läßt. Er wagt aber Alles, um in's Mal zu kommen, sobald der Löser nur noch einen Schlag hat. Bei dem Laufen muß er nicht vergessen, innerhalb der Seitenlinien zu bleiben.

Ich mache den Schluß mit einem allgemeinen Gesetzbuche für dieses Spiel.

1. Dem Anführer jeder Partei muß von seinen Gespielen Gehorsam geleistet werden. Wenn ein Streit entsteht, der darauf hinausläuft, ob der Schlag verloren oder nicht verloren sei, und man kann zu keiner Gewißheit kommen, so wird von Neuem darum gelost.

2. Wer sich zum Ausruhen an den Boden legt, hat seiner Partei, wenn er ein Schläger ist, den Schlag verloren; ist er ein Dienender, so muß seine Partei nun doppelt gewinnen, ehe sie zum Schlage gelangt. Zur Strafe aber darf der, welcher sich legte, im nächsten Gange nicht schlagen, muß aber allemal mit dem Anführer hinaus und hereinlaufen.

3. Wechselt das Spiel zu oft, d. h., wird zu oft von der einen oder anderen Partei gewonnen, so macht man aus, daß doppelt, ja dreifach gewonnen werden müsse, ehe die Dienenden zum Schlagen kommen.

4. Den schlecht eingeschenkten Ball braucht kein Spieler zu schlagen. Ist kein Schläger mit dem Einschenker zufrieden, so können sie bei den Dienenden darauf dringen, daß ein besserer gestellt werde. Kommt der Löser zum dritten Schlage, so kann er, ohne zu schlagen, den eingeschenkten Ball mit Fleiß fallen lassen, um ihn zum Besten der Hereinkommenden auf einen Augenblick aus den Händen des Einschenkers zu bringen; doch darf er dies nur zweimal thun.

5. Fängt Einer den Ball und trifft auch noch den laufenden Schläger, so zählt dies doppelt.

6. Die ganze Reihe von Schlägen, die eine Partei gemacht hat, bis sie den Schlag verlor, heißt ein Gang. Um zu bestimmen, welche Partei am Ende des ganzen Spieles gewonnen habe, muß jede die wirklichen Fortschläge des Balles laut zählen, und sie am Ende eines jedes Ganges, d. i., wenn der Schlag verloren ist, auf einer Tafel anmerken. Kleine Schläge, die nicht über Mannshöhe gehen, werden nicht mitgerechnet.

Am Ende des Spieles, wenn beide Seiten gleichviel Gänge gespielt haben, rechnet man die Schläge zusammen und erkennt derjenigen Partei den Sieg zu, welche die meisten Schläge gethan hat.

7. Der Schlag wird verloren,

a) wenn irgend ein Dienender den geschlagenen Ball aus der Luft fängt. Hat er den Boden berührt, so ist's ungiltig; aber er kann, wenn er von Personen und anderen Gegenständen abprallt, noch gültig gefangen werden;

b) wenn irgend ein Schläger in dem Platze zwischen A B C D mit dem Balle geworfen wird, es sei unter welchen Umständen es wolle; doch kann der Einschenker nie giltig werfen, wenn er selbst innerhalb jenes Platzes ist. Er muß schlechterdings vor der Linie A B stehen; denn wenn ihm dies erlaubt wäre, so könnte er hinter jedem Schläger, der schlechter liefe als er, hersetzen, ihn einholen und treffen, wenn derselbe von X nach Y laufen wollte, um sich zu lösen;

c) wenn ein Dienender den Ball in's Schlagmal wirft zu der Zeit, wann daselbst kein Schläger gegenwärtig ist;

d) wenn ein Schläger bei dem Laufen aus den Seitenlinien A C und B D läuft;

e) wenn ein lösender Schläger seine 3 Schläge gethan hat, und nach dem dritten der Ball eher im Male liegt, als ein neuer Schläger daselbst anlangt. Dieser Fall stimmt mit c) überein, und tritt besonders dann ein, wenn der dritte Schlag nicht trifft, und der Ball vor dem Male A B niederfällt;

f) wenn einer von der schlagenden Partei den Ball angreift;

g) wenn ein Schläger den Ballstock mit über's Mal in die Spielbahn nimmt, indem er nach Y laufen will;

h) wenn er nach vollbrachtem Schlage den Ballstock so eilfertig wegwirft, daß irgend einer seiner Gespielen getroffen wird;

i) wenn er ihn bei dem Schlagen aus der Hand fahren läßt.

8. Wenn der Schlag von der dienenden Partei gewonnen wird, so hat der Gewinner das Recht zum ersten Schlage; ihm folgt der Einschenker, dann die Anderen willkürlich. Aber in der Folge des Spielganges richtet sich die Ordnung des Schlagens nach der Reihe des Hereinkommens. Tritt dadurch bisweilen der Fall ein, daß ein schlechter Schläger bei dem Hereinkommen der letzte ist, und folglich im nöthigen Falle lösen muß, so brauchen es die Dienenden nicht zuzugeben, daß er früher schlage, damit nur ein besserer zum Lösen komme.

9. Der Ball wird nie zugetragen, sondern jedem Mitspieler zugeworfen und dann aus der Luft gefangen.

Unter allen Arten von Jugendspielen ist dieses eines der vorzüglichsten, weil es mehrere Zwecke körperlicher Spiele erreichen hilft. Es gewährt viel Bewegung im Freien, befördert die Ausbildung der Schnelligkeit, Geschwindigkeit und Kraft des Körpers; das Schlagen und Werfen giebt dem Arme Geschicklichkeit und Kraft, das häufige Laufen befördert die Schnelligkeit der Schenkel und Beine. Es erfordert viel Gewandtheit, dem geworfenen Balle auszuweichen. Das Augenmaß wird bei diesem Spiele in vieler Rücksicht geübt, bald um den aufgeworfenen Ball aus der Luft fortzuschlagen, bald um einen Laufenden damit zu werfen, bald um ihn aus der Luft wegzufangen, die er oft im Bogen von 24 M. Höhe und 80 Schritt Weite durchschneidet. Es erfordert überdem stete Aufmerksamkeit und führt für die nicht verweichlichte Jugend so viel Vergnügen und Interesse mit sich, daß sie im Frühlinge fast jedes andere Spiel darüber vergißt.

Ein Einzelner schon mag sich im Schlagen des selbsteingeschenkten (hochgeworfenen) Balles üben. Bei Zweien schlägt der Eine den Ball gegen eine hohe Mauer oder auf das Hausdach, sobald er ihm vom Anderen zugeworfen wird; oder jener schenkt sich den Ball selbst ein, schlägt ihn darnach, dieser sucht ihn aus der Luft aufzufangen. Gelingt ihm dies nicht, so bleibt er dort stehen, wo der Ball liegen bleibt und sieht zu, daß er, nachdem der Schläger sich seitgrätschend aufgestellt und das Schlagholz (die Pritsche) zwischen seinen Beinen auf den Boden gestellt hat, den Ball durch eine der dabei entstandenen beiden Oeffnungen bringt, wodurch er Schläger wird. — Eine bei Weitem interessantere Abänderung des obigen deutschen Ballspieles, oder, wenn man will, eine interessantere Vorbereitung auf dasselbe, ist der

a) **Dreiball.** Drei Knaben losen unter sich, wer den Schlag erhalten soll. Die anderen beiden dienen. Es sind also hierbei auch 2 Parteien, nur arbeiten zwei Personen gegen einen

Schläger. Die Entfernung von X nach Y wird höchstens auf 30 Schritt gesetzt. Der eine Dienende steht in Y, der andere in X. Das Spiel geht an und der Schläger sei z. B. in X. Er hat das Recht zu drei Schlägen, und er kann auf jeden Schlag nach Y laufen, d. h., er braucht nicht alle drei Schläge abzuwarten, sondern kann schon zum ersten oder zweiten Male, wenn er den Ball trifft, ablaufen; ja er kann fortlaufen, ohne den Ball geschlagen zu haben, nur ist er dann in Gefahr, von irgend einem der beiden Dienenden, der den Ball am schnellsten ergreift, geworfen zu werden. Kommt er nach Y, so geschieht hier ganz dasselbe. Der Dienende bei Y wirft ihm den Ball auf, und er sucht durch einen Schlag sich wieder nach X zu verhelfen. So geht es von einem Male stets zum anderen fort. Er verliert den Schlag, wenn er sich werfen läßt, oder wenn er dreimal zuschlägt und den Ball nicht trifft, oder wenn sein Schlag gefangen wird, oder endlich, wenn er den Ballstock bei dem Laufen nicht mitnimmt, sondern ihn in dem Male läßt, wo er eben geschlagen hat. Dagegen gewinnt von den Dienenden derjenige den Schlag, 1) welcher den Laufenden trifft, 2) welcher den Ball fängt, 3) der Einschenker, bei welchem der Schläger dreimal nicht getroffen hat; dieser Fall ist selten, denn der Schläger läuft lieber, als daß er zum dritten Male nach dem Balle schlüge. 4) der Einschenker, in dessen Male der Ballstock liegen bleibt.

b. Der **Vierball.** 4 Personen haben hierbei dasselbe zu verrichten, was oben von 12 Personen verrichtet wurde. Von den Dienenden ist auch hier einer Aufwerfer (Einschenker), der andere steht draußen, und ein Schläger wird gemeinlich Löser des anderen. Da hierbei die Thätigkeit der Einzelnen eine höchst wechselvolle, deshalb aber auch anstrengende ist, so ist es sehr beliebt und wird in manchen Gegenden dieses Umstandes wegen „Goldball" genannt.

c. **Freiball.** Zu diesem Spiele sind wenigstens 4 Personen nöthig; am angenehmsten ist's aber, wenn 8 bis 12 es spielen. Die Gesellschaft sondert sich für einen Augenblick in zwei, in Absicht auf Spielfertigkeit einigermaßen gleiche Parteien. Man lost um den Schlag, Anhang I., und das Spiel beginnt. Die Schläger vergleichen sich über die Ordnung, in welcher das Schlagen beginnen soll, so wie die Dienenden über die Plätze, wo sie sich hinstellen wollen. Das Spiel selbst ist dem oben beschriebenen

deutschen Ballspiele ganz ähnlich, verlangt denselben Spielraum, dasselbe Schlag- und Fangmal, nur macht man beide weiter, sogar bis 80 Schritte von einander. Auch der ganze Gang des Spieles ist der Hauptsache nach derselbe; wer folglich das Obige gut verstanden hat, dem brauche ich hier nur das Abgehende anzugeben. Dies besteht in Folgendem:

1) Obgleich die ganze Gesellschaft, wie ich vorhin gesagt habe, in zwei Theile getheilt ist, so entstehen dadurch doch keine zwei Parteien, von denen jede ein Ganzes ausmacht und gemeinschaftlich gegen die andere handelt; sondern jeder Spieler hat hier nur für sich selbst zu sorgen, jeder sucht für sich das Recht zum Schlagen zu erwerben und zu erhalten, und jeder, der es verliert, bringt sich nur ganz allein darum. Dies wird durch das Folgende deutlich werden.

2) Vorschriften für den Schlagenden. a) Jeder Schläger hat das Recht, im Male X dreimal nach dem Balle zu schlagen. Es hängt aber ganz von ihm ab, ob er nur ein-, zwei- oder wirklich dreimal danach schlagen will.

b) Dieses Recht muß stets von Neuem dadurch erkauft werden, daß er von X nach Y läuft. Um dies zu können, ohne geworfen zu werden, wählt er den Zeitpunkt, wo er den Ball weit weggeschlagen hat, kurz, wo dieser dem Dienenden nicht gleich zur Hand ist, um damit zu werfen.

c) Ist er erst draußen bei Y angelangt, so kann er frei wieder nach X herein gehen, d. i. Keiner hat das Recht, ihn jetzt zu werfen. Von diesem Umstande, so wie von dem, daß man an keine Partei gebunden ist, sondern nur für sich handelt, hat das Spiel den Namen Freiball.

d) Jeder Schläger steht nur für sich selbst; wenn er daher in seinem Laufe mit dem Balle von den Dienenden getroffen, oder wenn der von ihm geschlagene Ball gefangen wird, oder wenn er den dritten Schlag wagt und den Ball nicht trifft, und endlich, wenn er den Ballstock bei dem Laufen mit sich fort aus dem Male nimmt: so hat er den Schlag verloren, aber die übrigen Schläger geht dies nichts an. Derjenige Schläger, welcher auf eine der obengenannten Arten den Schlag verloren hat, sinkt zum Dienste herab und bekommt die hinterste Stelle hinter Y.

3) Vorschriften für die Dienenden. Ich habe schon gesagt, daß sich die Dienenden bei dem Anfange des Spieles über ihre Plätze vergleichen müssen, und dies ist sehr leicht; denn es hängt nicht von den Plätzen allein ab, ob man den Schlag bald erwerben werde, sondern vorzüglich von der Thätigkeit und Fertigkeit des Spielers. Indessen wird die Stelle des Aufwerfers (des Einschenkers) für die beste gehalten. Man muß ihn also anfangs durch's Loos bestimmen, oder geradezu Einen dazu annehmen. Die draußen stehenden Dienenden stellen sich hinter einander in der Linie von X über Y hinaus (doch steht es jedem frei, seitwärs zu treten), jeder etwa 10 Schritte von dem anderen ab. Die Pflichten und Rechte der Dienenden sind:

a) Jeder muß sich's angelegen sein lassen, den geschlagenen oder geworfenen Ball schnell wieder in's Mal X dem Einschenker zuzuwerfen. Es ist billig, daß immer derjenige, welcher dem geschlagenen oder geworfenen Balle am nächsten ist, dies thue; denn hierdurch gewinnt das Spiel schnelleren Fortgang. Die Pflicht des Einschenkers ist, sein Amt schnell zu thun, und die Schläger und übrigen Dienenden anzutreiben, recht schnell zu sein.

b) Jeder Dienende, welcher draußen steht, gewinnt dem Schläger das Recht des Schlages ab, wenn er entweder den Ball fängt, oder wenn er ihn im Laufen von X nach Y mit dem Balle wirft. Es kann ihn hierbei jeder Dienende, der sich des Balles am ersten bemächtigt, auf alle Art verfolgen. Der Einschenker kann den Schlag nicht nur auf eben die Art verdienen, sondern er erhält ihn auch, wenn der Schläger den Ballstock bei dem Laufen mit fortnimmt, oder wenn sein dritter Schlag den Ball verfehlt.

c) Jeder Dienende, der den Schlag gewonnen hat, tritt unter den Schlägern an die Stelle dessen, der ihn verlor; so bleibt die Ordnung unter ihnen ununterbrochen. Wenn von den Dienenden der Einschenker den Schlag gewinnt, so kommt der erste Draußenstehende an seine Stelle; gewinnt aber einer von den Letzteren, so erhält seinen Platz derjenige, welcher zunächst hinter ihm steht, alle Folgenden rücken um eine Stelle vor, und die hinterste erhält der Schläger, welcher eben verlor.

Alles Uebrige bei diesem Spiele ergiebt sich gelegentlich von selbst.

d) Eine weitere Abänderung des „deutschen Ballspieles" besteht noch darin, daß außer dem Schlagmale (Fig. 4.) A und dem Fang- oder Laufmale B noch ein sog. Sprungmal E, etwa 5 Schritte vom Schlagmale entfernt, sich vorfindet, in welch' letzteres der Schläger tritt, sobald er seinen Schlag gethan hat und bemüht ist, nach B und wieder nach A zu laufen, um einen zweiten Schlag thun zu können, nachdem seine Genossen schon alle Schläger waren. Bälle, die so geschlagen sind, daß sie leicht gefangen werden können, heißen Fänger, und ist es in diesem Spiele Ehrensache, einen guten Fänger gegeben zu haben. Hat die Fangpartei, die dienende, 3 Bälle „gemacht", also dreimal entweder aufgefangen oder den laufenden Schläger getroffen, so ist das Spiel „ab!", d. h. die Schläger haben verloren und wechseln mit den Dienenden die Rolle. Im Uebrigen wie oben!

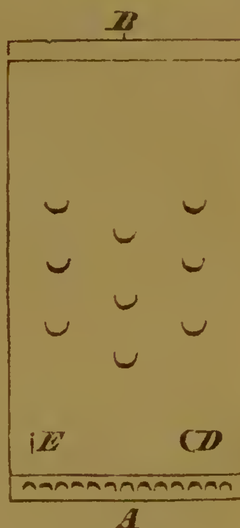


Fig. 4.

* Ball mit Freistätten.

(Das englische Base-ball.)

Bei der Beschreibung dieses Spieles werde ich mich kurz fassen können, denn es kommt mit dem deutschen Ballspiele in der Hauptsache überein; folglich bin ich berechtigt, meine Beschreibung nur für solche Spieler einzurichten, die das deutsche Ballspiel verstehen. Fast Alles ist bei diesem Base-ball, das in England sehr häufig getrieben wird, kleinlicher und erfordert weniger Kraftäußerung im Schlagen, Laufen u. s. w. Dagegen verlangt es, wo nicht noch mehr, doch eben so viel Aufmerksamkeit, und bindet sich mehr an allerlei kleine Regeln. Das deutsche Ballspiel wird es, so angenehm es auch ist, nie völlig verdrängen können.

Man spielt, sowie bei jenem, mit zwei Parteien, wovon eine die dienende, eine die herrschende ist. Auch ihre Verrichtungen sind im Ganzen wie bei dem deutschen Ballspiele; man schlägt, läuft u. s. w. Das Abweichende liegt im Folgenden: die Rakete ist leichter, 46 Centimeter lang, an ihrer breitesten Stell etwa 9 Centimeter breit, 2 Centimeter dick und sieht aus wie Fig. 5. Y Man kann daher nur kurze, leichte Schläge thun. Der Einschenker

steht 5 bis 6 Schritt vom Schläger und wirft ihm den Ball in einem gestreckten Bogen zu.



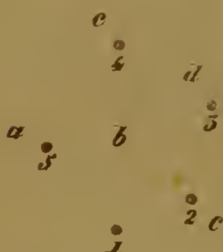




Fig. 5.

Eine Bogenlinie A B (Fig. 5.) macht das Schlagmal. Von hier aus wird der Ball wie bei dem deutschen Ballspiele geschlagen.

Statt des Fangmales sind so viele Freiplätze mit Stäben bemerkt und mit Taschentüchern bezeichnet, als eine Partei Personen hat, doch wird hierbei das Schlagmal als ein Freiplatz mitgezählt. Sie sind (Fig. 5.) mit 1. 2. 3. 4. 5. bemerkt und werden 10 bis 15 Schritt von einander ganz nach willkürlicher Richtung abgesteckt. Der Schläger hat im Male drei Schläge. Hat Einer den Ball nur so viel berührt, daß man es zischen hört, oder will man weniger streng sein, daß der Ball dadurch aus dem Male herausgestoßen wird; oder hat er dreimal durchgeschlagen, so muß er von A B aus alle jene Plätze nach und nach durchlaufen, bis er wieder in's Mal kommt. Sind viel Personen in einer Partei, so sind der Freiplätze mehr, mithin wird die Laufbahn dadurch auch länger. — Die Dienenden stehen willkürlich, hinter, neben und zwischen diesen Freiplätzen, z. E. in a b c d e, weil der Ball dorthin geschlagen wird.

Der Schlag kann für die herrschende Partei auf drei Arten verloren gehen, nämlich durch Fangen, Verbrennen und Berühren. Ich erläutere diese drei Fälle, dann sind die Regeln und Gesetze des Spieles gegeben.

1. Fangen. Wenn der geschlagene Ball von irgend einem Dienenden, er sei, wer er wolle, unter den Bedingungen, wie bei dem deutschen Spiele gefangen wird, so hat die andere Partei den Schlag verloren. Auf diese Art wird der Schlag am sichersten und ohne alle Widerrede gewonnen, nur muß derjenige, welcher fing, seinen Mitdienenden zurufen: „Herein! herein!", oder: „In's Mal!" und wenn diese dahin laufen und fast angelangt sind, dann muß er den Ball über den Kopf rücklings fortwerfen, damit ihn die verlierende nicht erhascht (die Erklärung siehe unten

unter 3 in e) und selbst in's Mal laufen. — Rücklings geschieht der Wurf deshalb, damit nicht zu weit geworfen werden kann.

2. Verbrennen. Es geschieht in zwei Fällen.

a) Wenn ein laufender Schläger vergessen hat, einen Freiplatz mit der Hand zu berühren, so läuft der erste beste Dienende, der es bemerkt, nachdem er sich den Ball, ohne Angebung der Ursache und etwa nach einem heimlichen Zuwinken von seinen Mitspielern hat geben lassen, nach der nicht berührten Freistätte, ruft seinen Mitdienenden zu: „Herein! herein!" und wirft dann den Ball unter dem Ausrufe: „Verbrannt!" an den Freiplatz. Das Daranwerfen muß so geschehen, daß der Ball nur streift, mithin weiter fortfliegt, und der Werfende muß dann schnell in's Mal laufen. Das Warum siehe unter 3 e.

b) Wenn kein Schläger im Male ist. Dann nimmt der Einschenker den Ball, ruft wieder seinen mitdienenden Gespielen zu: „Herein!" und wirft den Ball unter dem Ausrufe: „Verbrannt!" in schräger Richtung gegen den Boden des Males, so daß er weiter fortfliegt und nicht gleich liegen bleibt; die Ursache siehe unter 3 e. Er selbst aber darf bei dem Werfen nicht innerhalb des Bogens A B stehen, muß aber nach dem Wurfe gleich hinein springen.

3. Berühren oder werfen. Kein Schläger darf sich außer dem Male mit dem Balle berühren, d. i. werfen, lassen, sonst hat seine Partei den Schlag verloren. Dieses Gesetz ist sehr wirksam und äußert sich in den folgenden Fällen.

a) Hat der Schläger den Ball getroffen, so läuft er nach 1. 2. 3. u. s. w. fort, bis der Ball in's Mal geworfen ist; alsdann darf er nicht weiter, sondern muß auf dem erreichten Freiplatze stehen bleiben, bis ein neuer Schlag geschieht, oder der Ball auf sonst eine Art aus dem Male kommt.

Läßt er sich nun bei diesem Laufen von irgend einem Dienenden werfen, so ist der Schlag für seine Partei verloren. — Es ist schon oben gesagt, das der Schläger im Male das Recht zu 3 Schlägen habe; trifft er aber dreimal den Ball nicht, so muß er doch laufen, und da der Einschenker den Ball gleich bei der Hand hat, so wirft er gewöhnlich nach ihm. Trifft er den Laufenden, ehe er den ersten Freiplatz berührt, so ist der Schlag verloren. — Ganz derselbe Fall tritt ein, wenn er den Ball nur so wenig berührt, daß er nicht fortfliegt.

b) Wenn mehrere Schläger schon geschlagen haben und ausgelaufen sind, so sind mithin schon mehrere Freiplätze besetzt. Wir wollen annehmen, dies sei mit 3 oder 4 der Fall. Da trifft sich's nun oft, daß bei einem neuen Schlage die Person in 3 weiter läuft, daß aber 4 aus Unachtsamkeit, oder weil ihm ein Dienender mit dem Balle zu nahe ist, stehen bleibt, und daß mithin in dem Freiplatz 4 dann 2 Personen stehen. Dies ist wider die Ordnung des Spieles; denn es darf immer nur eine Person in einem Platze stehen. Läuft in diesem Falle die Person in 4 nicht schnell nach 5, oder die zuletzt angekommene wieder nach 3 zurück, so kann der erste beste Dienende, der den Ball hat oder schnell dazu fordert, hinzulaufen und entweder die Personen werfen oder einen von den Freiplätzen auf obige Art „verbrennen," und dann ist der Schlag verloren.

c) Wenn ein Schlag geschieht, kann jeder Schläger immerfort von einem Freiplatze zum anderen weiterlaufen, so lange, bis der Ball von den Dienenden wieder in's Mal geworfen ist. Dann aber muß er im Freiplatze, wo er ist, stehen bleiben; ist er etwa schon weiter, als über die Hälfte bis zum nächsten Platze, so kann er noch bis ganz dahin laufen. Versieht er's aber, und läuft nach der Ankunft des Balles im Male doch weiter, so kann, wenn er nicht schnell zurückläuft, jeder Dienende herbei eilen und ihn mit dem Balle berühren, oder den Freiplatz „verbrennen." In beiden Fällen ist der Schlag verloren. Dasselbe findet statt, wenn er bei dem Zurücklaufen mit dem Balle getroffen wird.

d) Wenn ein Schläger ohne Erlaubniß des Einschenkers aus dem Schlagmale A B geht, so kann ihn derselbe berühren, und der Schlag ist verloren.

e) Wenn die eine Partei A, die bisher am Schlage war, auf irgend eine der bisher unter 1. 2. 3. ausgeführten Arten den Schlag verloren hat, so wird von dem Augenblicke an die bisher dienende Partei als herrschende angesehen. Daher müssen alle Personen von B, die noch draußen stehen, im Augenblick des Gewinnens äußerst schnell in das Mal eilen; denn wenn jetzt Jemand von A den Ball erhaschen und irgend einen von B, der noch außer dem Male ist, damit treffen kann, so hat B den Schlag schon wieder verloren, und A ist wieder herrschend. Dagegen hat augenblicklich B jetzt wieder das Recht, irgend einen von A zu berühren. Gelingt dies, so ist B wieder herrschend. Hierdurch

entsteht mithin ein sehr lustiger, nur kurze Zeit dauernder Kampf, und diejenige Partei bleibt am Ende herrschend, welche Einem der anderen den letzten Wurf beigebracht hat. Hierin liegt die Ursache, daß bei dem Fangen der Ball rücklings fortgeschleudert und bei dem „Verbrennen" und Berühren so geworfen werden muß, daß er von dem getroffenen Gegenstande noch weiter fortfliegt, damit ihn Keiner von der Gegenpartei sogleich erhaschen und wieder damit werfen kann.

Aus dem Bisherigen ergiebt sich zugleich, was jede Partei zu verrichten hat Dies Spiel hat alle Vollkommenheiten des deutschen Ballspieles, nur erfordert es auf der einen Seite weniger Kraftäußerung, dagegen aber auf der anderen mehr Aufmerksamkeit, weil es an mehr Regeln gebunden ist. — Deutsche Spieler, die es gewohnt sind, den Ball aus allen Kräften zu schlagen und hierin ein Hauptvergnügen finden, gewöhnen sich nicht ganz leicht an dieses kleinlichere englische Spiel. Auf der anderen Seite gewähren die Regeln des letzteren bei der Ausführung doch viel Vergnügen; man muß daher beide Arten zu vereinigen suchen. Dies ist der Fall bei dem

a) **deutsch-englischen Ballspiel.** Man lege die englischen Freiplätze nicht seitwärts, sondern so an, wie bei dem deutschen Ballspiele, also zwischen das Schlag- und Fangmal, gebrauche das deutsche Ballholz und lasse übrigens die Regeln des Base-ball gelten. Als eine weitere Abänderung des Balles mit Freistätten dürfte auch der

b) **Prellball** anzusehen sein. Ein Spieler ist Schläger, die Anderen sind seine Gegner. In der Mitte des Spielplatzes wird ein etwa fußlanges Holzstück auf einen Stein, in eine Grube 2c. gelegt, (Fig. 5 A) so daß die kürzere Hälfte darüber hervorragt. Das aufliegende Ende dieses Prellholzes (dieses Wagebalkens) ist flach und breit, hat wohl gar eine Vertiefung, in welche der Ball gelegt wird. Der Schläger (B) thut mit einem schweren Ballholze einen gewaltigen Schlag auf das hervorragende Ende des Prellholzes, so daß der Ball hoch in die Luft fliegt. Die Spielgenossen stehen in einem Halbkreise oder auch im Kreise umher; jeder hat seinen Standort durch einen Stein 2c. bezeichnet und sucht den niederfliegenden Ball aufzufangen. Wem dies gelingt, der löst den



Fig. 6.

Schläger ab. Damit könnte das Spiel schon beendigt sein, allein es kann noch erschwert werden, wie folgt: Während die Spieler den Ball zu fangen suchen, muß der Schläger alle die Plätze mit seinem Schlagholze berühren, die frei geworden sind, oder er muß unterdessen nach einem bestimmten Male hin- und wieder zurücklaufen. Wird der Ball nicht aufgefangen, sondern nur aufgehoben, so kann der Schläger immer noch seinen Posten verlieren, dann nämlich, wenn er mit dem Balle getroffen wird, ehe er noch mit dem Berühren der Plätze fertig ist, bez. seinen Herlauf beendet hat, auch wenn der Ball eher zum Steine zurückgerollt wird, als er seinen Stab eingesetzt hat. — Das Prellholz werde, um Gefahr zu verhüten, an eine Schnur gebunden, damit es nicht fortfliegen kann.

* Thorball.

(Das englische Cricket.)

Dies bei uns bekannte Spiel ist aus England herübergekommen, wird dort, so wie das Billard, ordentlich auf Regeln gebracht, selbst von den vornehmsten Personen um Guineen gespielt, und es ist eben deswegen dabei Alles abgewogen, gemessen und nach Regeln bestimmt. Es ist auch in der That ein vortreffliches Spiel, es läßt sich, auch ohne Guineen, von Jung und Alt spielen, und verdient, selbst als Spiel um Geld, wenn Erwachsene nun einmal nicht anders spielen können, vor den Karten den größten Vorzug; denn hier ist das Geld doch wenigstens mit sehr reellem Gewinne für die Gesundheit angelegt. Passionirte Cricketspieler in England tragen bei diesem Spiele besondere Kleidung: Auffallendgefärbte Tricotjacken, Flanellbeinkleider, die mit einem breiten Gürtel befestigt werden, Beinschienen und Handschuhe zum Schutz, Strohhüte oder leichte Flanellmützen.

Instrumente. In England kosten sie, schön gemacht und auf besonderen Maschinen fabricirt, wohl eine Guinee (also etwa 20 Mark), wir Deutschen brauchen wenige Groschen dazu. Das zu dem steinharten Balle bestimmte grobe wollene Garn wird erst eine Nacht lang im Wasser geweicht, dann um ein rundes Stückchen Kork äußerst fest in einen Knäul gewickelt, und dieser dann genäht, wie oben S. 46 angegeben ist. Die Schwere des gewöhnlich mit rothen Maroquinleder überzogenen Balles ist fünf und eine halbe Unze (also etwa 200 Gramm), seine Größe genau 22 Ctm. im Umfange, mithin 8 Ctm im Durchmesser. So genau ist das zu nehmen. — Das Ballholz (Rakete, Bat) muß für Erwachsene von festem, für die Jugend kann es von leichterem Holze sein (in der Regel ist es aus tüchtig gehämmertem Weidenholze gefertigt),

etwa 1 Meter lang (noch bestimmter bis zur vollen Hüftenhöhe des Spielers) und 10—12 Ctm. breit. Seine Form siehe Fig. 7.a, und seine übrige Bearbeitung im Durchschnitte b. Es ist ein ziemlich massives Instrument, das unten schwach gewölbt, am Ende abgerundet, an der dicksten Stelle $3^1/_2$ Ctm. dick ist und an seinem schmaleren Griffe mit gewichstem Bindfaden umwickelt wird. — Die Thore (Wickets, Pförtchen) können schön gedrechselt sein, aber man gebraucht auch nur Ruthen, die man vom nächsten Zaune schneidet, siehe Fig. 7. c. Ein solches Wicket, von

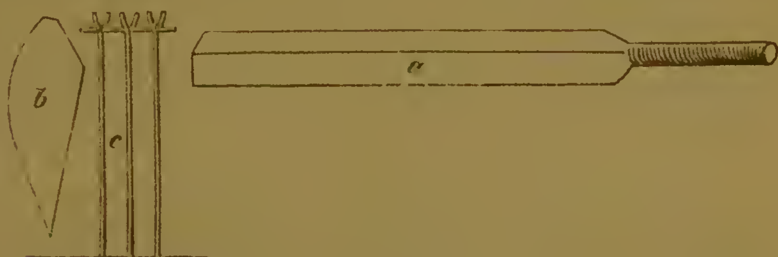


Fig. 7.

drei gegabelten Ruthen, das fest in den Boden gesteckt wird, ist gesetzmäßig 56 Ctm. hoch, hat oben ein in den Gabeln liegendes Querholz (the Bail) von 15 Ctm. Länge, auch deren 2, welche sich auf dem mittelsten Wicketstabe begegnen. Die Ruthen stehen so nahe beisammen, daß der Ball nicht zwischen ihnen durchgeworfen werden kann, ohne sie zu berühren.

Das Spiel ist von zweierlei Art, doppelt und einfach.

a) **Der doppelte Thorball** (double Wicket). Die Gesellschaft kann nicht wohl unter 8, am bequemsten 12, aber auch mehr Personen stark sein. Sie theilt sich, wie bei dem deutschen Ballspiele, durch's Loos oder nach Uebereinkunft in zwei an Zahl und Fertigkeit gleiche Parteien. Dann wird gelost, etwa nach Anhang I., welche Partei zuerst in's Spiel gehen, also den Anfang machen soll. Die Thore werden auf einem möglichst ebenen Platze, der mit kurzem Rasen überzogen oder auch ganz kahl und fest sein kann, 30—33 Schritte weit von einander in den Boden gesteckt, so daß sie sich parallel sind; sie gelten als Festungen, welche von der einen Partei gegen die andere zu vertheidigen sind. Man sehe Fig. 8. x, y. Man reißt in den Boden die 1 M. lange Roll=

gränze o o (Bowling crease) mit ihren zurücklaufenden Seitengränzen o n, und innerhalb der beiden Thore 1,14 Meter von ihnen abwärts, oder etwas mehr als die Rakete lang ist, die beiden Schlaggränzen m m. Nach diesen Vorbereitungen mag das Spiel angehen.



Fig. 8.

Wir nehmen hier jede Partei zu 6 Personen an, nämlich a b c d e f und 1 2 3 4 5 6. Jene sollen zuerst in's Spiel gehen, also den Ball schlagen, um Punkte zu machen. Zu dem Ende stellen sich zwei von ihnen, z. E. a und b (gewöhnlich nimmt man die besten Schläger nicht zuletzt), jeder „Batsmann" (Batter) mit einer Rakete versehen, in die beiden Schlagräume, also zwischen o o und m m, seitwärts neben ihr Thor, folglich jeder auf eine der Stellen p. Die übrigen 4 Personen ihrer Partei haben jetzt nichts zu thun, außer einer, die das Kerbholz zum Einschneiden der Punkte führt; sie geben Achtung, daß kein Verstoß gegen die Spielregeln vorkommt, wenn nicht besondere Schiedsrichter und Unparteiische hierzu ernannt sind, welche dann in der Nähe des Thores sich befinden. Ihre Gegner aber gehen in die Stellen 1 2 3 4 5 6. Die Personen 1 und 2, welche in der Rollgränze stehen, rollen den Ball etwa wie eine Kegelkugel — es wird sogar bestimmt, daß die werfende Hand nicht über Schulterhöhe sich erheben darf — an dem Boden hin nach den Thoren, nämlich 2 nach Y und 1 nach X, in der Absicht, dieselben zu treffen. Dies geschieht mit aller Schnelligkeit und ziemlicher Kraftanwendung. Die beiden Schläger a und b aber sind gleichsam die Thorwächter und suchen den Ball jedesmal mit den Raketen davon zurückzuschlagen und so aus den Händen der Gegenpartei 1—6 zu bringen. So oft Einer den

Ball fortschlägt oder überhaupt so oft der Ball aus den Händen der Gegner 1—6 fortkommt und erst wieder herbeigeschafft werden muß, wechseln a und b ihre Plätze a läuft auf den bisherigen Schlagplatz des b und dieser auf den des a. Ist der Ball weit genug, so suchen sie dies so oft als möglich zu wiederholen; denn für jede Abwechselung schneidet ihre Partei a—f einen Punkt in's Kerbholz. Dagegen bemühen sich ihre Gegner, so bald als möglich den a oder b vom Schlage abzubringen; dies kann auf mancherlei Art geschehen und soll in der Folge angegeben werden. Verliert wirklich a oder b den Schlag, so tritt einer ihrer Mitspieler, z. B. c, an seine Stelle, und man spielt wie vorhin weiter. Auf diese Art kommt ein Schläger nach dem anderen vom Spiele ab und wird so lange von den anderen, noch nicht am Schlage Gewesenen ersetzt, bis von a—f keiner mehr übrig ist. Sind so die beiden letzten Schläger in Arbeit und es verliert einer von ihnen den Schlag, so gehen beide ab, weil zum Ersatze des einen keiner mehr da ist, und die Partei a—f hat ihren ersten Gang geendigt. Jetzt gehen die Gegner 1—6 in's Spiel, um sich Punkte zu verschaffen, und a—f treten an die bisherigen Plätze derselben. So geht das Spiel fort, wie vorhin. Hat 1—6 den ersten Gang gemacht, so kommt dann a—f wieder an's Spiel und macht den zweiten u. s. w. Die Zahl der zu machenden Punkte kann allenfalls zu Anfange des Spieles festgesetzt werden, auf 36, 44, ja bis 101, wenn viele Spieler da sind, und es kommt darauf an, welche Partei sie in den wenigsten Gängen und mit den wenigsten Schlägen voll hat. Weit gewöhnlicher und besser ist es aber, die Zahl der Punkte gar nicht, hingegen die Zahl der Gänge jeder Partei festzusetzen, wobei dann diejenige gewinnt, welche in einem, zwei oder mehreren Gängen die meisten Punkte zu Stande bringt.

Jetzt werden folgende Gesetze über den Verlust des Schlages verständlich sein. Der Schläger kommt vom Schlage ab,

1. Wenn der gerollte Ball sein Thor berührt, so daß das Querholz herabfällt oder eine Ruthe aus dem Boden herausfährt (wenn man lieber will, überhaupt, wenn der Ball das Thor nur berührt),

2. wenn der zurückgeschlagene Ball in die Luft springt und von einem der anderen Partei gefangen wird,

3. wenn das Querholz von einem der Gegner mit dem Balle in der Hand herabgestoßen, oder durch einen Wurf mit demselben herabgebracht wird, während der Schläger nicht in der Schlaggränze steht oder die Rakete nicht hinein hält, (dies ist häufig der Fall, wenn die Schläger die Plätze wechseln und nicht schnell genug ankommen; oder wenn der Schläger nach verfehltem Schlage aus dem Schlagplatze gesprungen ist, oder sich vergißt und die Rakete nach dem Schlage nicht schnell genug in den Platz niederstößt),

4. wenn der Schläger von seinem Platze läuft, um das Fangen des aufgeschlagenen Balles zu hindern,

5. wenn sein Gehülfe den Ball in die Luft geschlagen hat, und er schlägt ihn noch einmal, oder der so geschlagene Ball berührt sein Thor,

6. wenn er den gerollten Ball mit der Hand berührt oder aufnimmt, ehe er still lag,

7. wenn er sein Bein gebraucht, um den Ball vom Thore abzuhalten, es sei durch Stoßen oder bloßes Vorsetzen, und der Ball dann wirklich an das Bein kommt,

8. wenn er durch Unvorsichtigkeit bei dem Schlagen das Thor mit der Rakete berührt oder gar das Querholz herabschlägt.

Wenn bei dem Wechseln der Plätze die Schläger schon neben einander weggelaufen sind, und es wird von den Gegnern das Querholz von einem Thore herabgestoßen, so ist derjenige vom Schlage, der nach demselben hinläuft. Sind sie aber noch nicht neben einander vorbei, so ist der vom Schlage, der das berührte Thor verließ.

Gesetze und Regeln für die Spielenden. a) für die Schläger.

1. Wenn der Ball den Gegnern aus den Händen gekommen, aber nur wenig entfernt ist, und die Schläger wollen wechseln, so darf derjenige, dessen Thore der Ball am nächsten liegt, nicht gleich zu dem Anderen laufen, sondern muß warten, bis der andere Schläger fast in seinem Platze angekommen ist. Warum? das lehrt die Praxis.

2. Er darf die Rakete nicht vor das Thor halten, wenn der rollende Ball kommt; ebenso wenig darf er selbst davor treten. Die Rakete muß, zum Schlage bereit, von dem Boden in die

Höhe gehalten werden, sobald der Rollende, welcher vom anderen Thore den Ball herüber rollen will, ruft: „Achtung! (play!)"

3. Er darf nicht mit der ganzen Länge der Rakete an dem Boden durchstreichen, sondern muß einen ordentlichen Schlag, aber nur einen einzigen nach dem Balle thun.

4. Wenn er nach dem Balle schlägt, so kann er zwar in Folge der Heftigkeit des Schlages aus dem Schlagplatze weichen; er muß aber augenblicklich Hand, Fuß oder Rakete wieder in's Mal stellen; denn wenn der Rollende, oder sonst ein Gegner, den Ball schnell erhascht und damit das Querholz herabstößt, ehe er die Hand, den Fuß oder die Rakete im Male hat, so ist er vom Schlage ab. Aber sobald der gerollte oder geschlagene Ball wieder in den Händen des Rollenden ist, und er, der Schläger, die Hand, den Fuß ꝛc. schon wieder im Male gehabt hat, braucht er dann nicht mehr seine Stelle zu halten, bis wieder gerufen wird: „Achtung!"

Man macht es auch wohl bei diesem Spiele zum Gesetze, daß der Schläger vor dem Schlage mit dem Ballholze die etwa 1 $^1/_4$ Meter vom Thore entfernte Schlaggränze berühren muß, daß die Hand oder der Fuß nichts gelten, sondern daß man mit der Rakete nach dem Schlage an den Boden niederstoßen muß; thut man das später, als der Rollende das Thor mit dem Balle in der Hand oder durch Werfen berührt, so ist man vom Schlage ab. Dies scheint mir noch besser.

5. Hat der Ball von dem gegenüber Stehenden einen Schlag erhalten, daß er wieder auf das Thor fliegt, woher er kam, und das Querholz herabstreift, so ist der dabei stehende Schläger vom Schlage; er hat daher das Recht, einen solchen Ball auf alle Art, selbst mit seinem Körper, abzuhalten.

6. Wenn der Ball aufgeschlagen ist und die Gegner ihn fangen wollen, so können es die Schläger auf alle Art verhindern, nur darf weder die fangende Person, noch der Ball berührt werden.

b) für die Gegner.

1. Die Personen in 3 4 5 6 sehen darauf, daß sie den aufgeschlagenen Ball fangen, und, was fast stets der Fall ist, ihn so schnell als möglich in die Hände der Rollenden schaffen. Sie müssen daher den Ball gut in die Hände werfen; denn hierdurch wird das Wechseln der Plätze gehindert.

2. Die Rollenden in 1 und 2 dürfen den Ball nur rollen, aber nicht werfen; denn ein auf das Thor geworfener Ball ist

ungiltig. Sie müssen den Ball, wenn er heran rollt, auf alle mögliche Art und schnell aufhalten, um wo möglich das Thor eher damit zu berühren, als der Schläger seine Rakete in's Mal stößt.

3. Bei dem Abrollen müssen sie einen Fuß innerhalb der Rollgränze n n o o haben, sonst ist der Ball ungiltig.

4. Sie können den Schlägern befehlen, auf welcher Seite des Thores sie schlagen sollen.

b) **Der einfache Thorball** (single Wicket). Ist die Gesellschaft nur etwa 6 Personen stark, so spielt man das Cricket einfach. Hierzu braucht man nur ein Thor und einen Schläger. Wir nehmen als solches das Thor Y (Fig. 9), legen in die Mitte zwischen beide Thore die eine Rakete bei 1, theilen die Gesellschaft in zwei gleiche Parteien a b c und 1 2 3, und lassen jene zuerst in's Spiel gehen. a, der Schläger, stellt sich also auf p; der Roller auf 1, sein Gehülfe 2 hinter das Thor Y und die Person 3 in dieselbe Gegend; die Person 1 nämlich, um den Ball nach dem Thore zu rollen, 2 und 3 um ihn aufzufangen und dem Roller wieder zuzuwerfen. So oft der Ball fortrollt, sucht ihn der Schläger zurück- und wegzuschlagen; thut er dies wirklich oder kommt auf sonst eine Art der Ball aus den Händen der Gegner, so läuft er, so oft es die Abwesenheit des Balles zuläßt, nach dem Ballholze bei 1, berührt es mit dem seinen und eilt zum Schlagplatze zurück. So oft er dies thut, schneiden seine Kameraden eine Kerbe in's Holz. Verliert er den Schlag, so kommt b und nach diesem c daran; dann geht die Partei 1 2 3 in's Spiel u. s. w. Für diejenigen, welche das doppelte Cricket inne haben, brauche ich weiter nichts hinzuzusetzen; denn auch bei dem einfachen gelten die Gesetze und Regeln des doppelten.

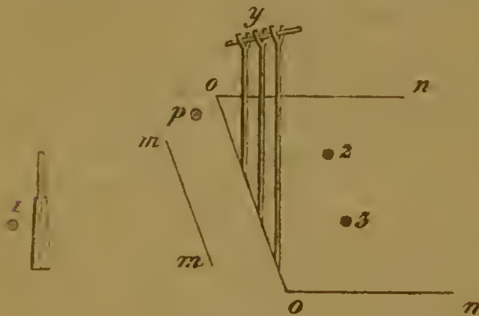


Fig. 9.

Es ist unnöthig, dem Cricket eine lange Lobrede zu halten, es spricht selbst für sich; denn es hat fast Alles, was man von einem Bewegungsspiele fordern kann. Es ist eine vortreffliche Bewegung im Freien, gewährt sehr viel Vergnügen, übt die unteren und oberen Glieder im Laufen,

Werfen und Schlagen, ist unschuldig, läßt sich ohne Gewinn sehr gut und unterhaltend spielen, langsamer oder thätiger, wie man will. Es ist zugleich Uebung sinnlicher Beurtheilung in mannigfaltiger Rücksicht und erfordert viel Aufmerksamkeit.

Nach den neueren Nachrichten wird leider das Cricketspiel in England etwas in den Hintergrund gedrängt. Um darin zur Fertigkeit zu gelangen, muß man sich lange eingeübt haben, und eine Cricketpartie nimmt unter Umständen 2—3 Tage in Anspruch. So viel Zeit aber haben die wenigsten Menschen zu opfern. Dagegen tritt z. B. der Sport des Ruderns, die Regatta, immer mehr in den Vordergrund, und die Wettkämpfe zwischen den Universitäten Cambridge und Oxford seit 1829 (seit 1839 messen sich die Studenten hierin jedes Jahr) haben bereits soviel Anklang unter dem Publikum gefunden, als die Wettrennen der Pferde. Hat doch auch der Sport des Ruderns bereits in Deutschland eine weite Verbreitung gefunden, so daß z. B. im vorigen Jahre vor unserm Kaiser in Ems ein solches Wettrudern stattfand. Auch der Skating-Rink mag das Seine dazu beitragen, das Cricket zurückzudrängen. (Siehe die Eisspiele.)

† Handball (Wand- oder Mauerball).

Dies englische Spiel hat seinen Namen davon, daß der Ball ohne Instrument, nur mit der Hand geschlagen wird. Da dies Spiel in England unter der Jugend sehr gemein ist, so findet man in manchen Erziehungsanstalten daselbst Mauern, die nur zu diesem Spiele aufgebaut sind, wenn man an Gebäuden, wegen der Fenster, keinen Platz dazu hat. Ich will die Vorrichtung dazu genau angeben; bei der etwaigen Ausführung mag Jeder weglassen, was er nicht ausführen kann. Es gehört dazu eine ganz eben übertünchte Wand von etwa 7 Meter Höhe und Länge; sie kann jedoch unbestimmt länger sein. In Fig. 10 stellt A B C D die Mauer vor. E F ist eine starke, mit schwarzer Farbe darauf gezogene Linie (ein starker Draht, eine dunkle Schnur), vom Boden etwa 14 Centimeter entfernt.

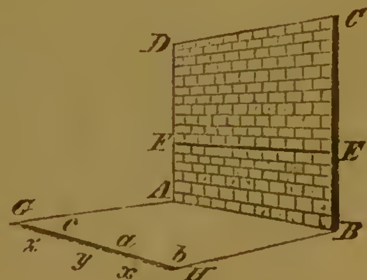


Fig. 10.

Der Platz A B G H vor der Mauer besteht aus Thon oder Lehm und Flußsande und ist festgeschlagen, wie eine Tenne. Er heißt der erste Platz. Seine Breite von A nach G ist etwa 6 Meter. Er ist etwa 14—15 Centimeter erhabener, als der übrige Boden umher; auf der Linie G H läuft er durch eine Böschung mit dem vorliegenden Grunde zusammen. Dieser muß ebenfalls ganz eben und hart sein. Er heiße der zweite

Platz. Die Linien AG und BH, die, von den beiden Enden der Mauer etwas auseinander laufend, bis G und H gehen, sind Gränzlinien des Spieles. Der Ball ist etwa so groß, wie bei dem deutschen Ballspiel, elastisch und auf eben die Art gemacht und gebacken, wie der Ball zum Cricket. Die Zahl der Spieler kann sich von 4 auf 24 Personen und sogar darüber belaufen, wenn die Mauer so lang ist, daß alle davor Platz zum Spielen haben. Sie theilen sich in zwei gleiche Parteien in Absicht auf Zahl und Fertigkeit; doch können auch zwei gegen 10 Andere spielen, die nicht so geschickt sind. Wir wollen hier 6 Spieler annehmen, nämlich a b c und x y z. Sie losen, welche von beiden Parteien zuerst anfangen soll; wir nehmen a b c dazu an. Einer von diesen geht zuerst in's Spiel und ist Einschenker. Da es einerlei ist, welcher, so kommt man leicht hierin überein. Es soll a sein. Da sich der Einschenker allemal in der Mitte vor die Mauer stellt, so kommen nun alle 3 auf den ersten Platz in b a c. Ihre Gegner stellen sich hinter sie in den zweiten Platz x y z. Es kommt nun darauf an, den Ball in schiefer Richtung aufwärts gegen die Mauer zu schlagen, so daß er bei dem Zurückprallen in den Platz der Gegner fällt. Fällt der Ball auf den ersten Platz zurück, so sucht ihn irgend einer von der Partei a b c entweder gleich während des Zurückfliegens oder nach dem Aufspringen vom Boden an die Mauer zurückzuschlagen; fällt er aber auf den zweiten zurück, so thut einer von den Gegnern x y z dasselbe. Wird der Ball verfehlt, so zählt die Partei a b c einen Punkt, wenn ihn x y z fallen ließen. Fällt der Ball aber in den ersten Platz zurück und er wird von der Partei a b c daselbst im Aufschlagen verfehlt, so zählt zwar die andere Partei x y z keinen, aber a b c beschleunigen dadurch das Ende ihres Spielganges. Nach dieser allgemeinen Anzeige muß ich mich in nähere Zergliederung einlassen, weil man sonst die Sache nicht verstehen kann; die Plätze will ich der Kürze wegen 1 und 2 nennen.

Der Einschenker a nimmt den Ball in die Linke, oder wirft ihn an den Boden und schlägt ihn bei dem Aufprellen mit der rechten Hand über die Linie EF an die Mauer. Er fällt nach 2, einer von x y z schlägt ihn wieder zurück an die Mauer. Er fällt nach 1; einer von a b c, der der nächste ist, schlägt ihn wieder an die Mauer, so daß er nach 2 springt u. s. w. So lange das Spiel so fort geht, ist es ohne Tadel und keine Partei zählt einen Punkt.

Sobald aber der Ball auf 2 fällt und von x, y oder z nicht wieder zurückgeschlagen wird, zählt a für seine Partei einen Punkt; er läßt sich den Ball zureichen und schlägt ihn von Neuem auf, wie vorhin. Fällt der Ball, es mag ihn zuvor geschlagen haben, wer da will, auf 1, und Keiner von a b c schlägt ihn wieder auf, so ist a nicht mehr Einschenker, b tritt an seine Stelle und schlägt wieder auf; jedoch zählt die andere Partei nichts. Man schlägt weiter, und alle Fehler, welche von x y z gemacht werden, rechnen sich a b c als Punkte an; dagegen kommt b vom Amte des Aufschlagens bei dem ersten Fehler seiner Partei, er selbst (oder a, oder c) mag ihn gemacht haben. An seine Stelle tritt der letzte, nämlich c. Diesem geht es bei dem ersten Fehler nicht besser. Ist er endlich auf obige Art vom Spiele ab, so geht nun die andere Partei x y z in's Spiel auf 1, und a b c, die ihren ersten Gang geendigt haben, gehen nach 2. Jene fangen nun an, ihre Punkte zu machen und sich eben so wie vorhin alle Fehler der Gegner a b c als Punkte zuzuzählen. Diejenige Partei, welche die festgesetzte Zahl von Punkten, sie ist ganz willkürlich, zuerst vollzählen kann, hat das Spiel gewonnen. Doch ist dabei Folgendes zu bemerken: Wenn diejenige Partei, welche das Spiel anfängt, gleich im ersten Gange die Zahl der Punkte voll macht, so muß der anderen auch erst ein Gang zugestanden werden, und sie hat dann nur verloren, wenn sie in demselben die Punkte nicht erhält. Besser ist es auch hier, so wie bei dem Thorball, nicht die Zahl der Punkte, sondern die der Gänge festzusetzen und derjenigen Partei den Sieg zuzuerkennen, welche in denselben die meisten Punkte hat. Fehler sind in diesem Spiele:

1. Wenn der Ball im Schlagen verfehlt wird. Man kann den Ball, wie schon bemerkt worden, so wie er von der Mauer zurückprallt, gleich aus der Luft wieder zurückschlagen, oder erst nach seinem ersten Aufsprunge vom Boden. Läßt man ihn zum zweiten Aufsprunge kommen, so ist's ein Fehler.

2. Wenn der Ball unterhalb der Linie EF an die Mauer trifft.

3. Wenn er die Mauer gar nicht berührt.

4. Wenn der zurückprallende Ball weder nach 1 noch nach 2, sondern über die Seitengränzen des Spielraumes AG oder BH fällt. Doch spielt man auch häufig ohne diese Seitengränzen und dann findet hier kein Fehler statt.

So oft als die Partei in 2 einen von diesen Fehlern begeht, rechnet sich die andere in 1 einen Punkt an; so oft aber diese einen dergleichen macht, es geschehe nun vom Aufschläger oder von einem Nebenspieler, so ist der dermalige Aufschläger seiner Stelle verlustig, und ein anderer kommt an seine Stelle. Die Punkte werden laut gezählt.

Spielregeln: 1) Jeder sucht seinen Schlag so abzumessen, daß der Ball in den feindlichen Platz fällt; denn da er, wenn er in den eigenen kommt, wieder aufgeschlagen werden muß, so setzt man sich der Gefahr aus, einen Fehler zu machen. 2) Man schlägt den Ball gern so wenig als möglich über die Linie EF; denn je mehr sich sein Absprung von der Mauer der Horizontallinie nähert, um desto schlechter zum Wiederaufschlagen wird auch sein darauf folgender Aufsprung vom Boden.

Ich halte dies Spiel für eines der besten Ballspiele; es gewährt sehr mannigfaltige Bewegung, und da diese bald im Springen, Laufen und in Biegungen des Körpers nach allen Richtungen geschieht, so ist das Spiel sehr fähig, den Körper junger Leute immer biegsamer und flinker zu machen. Ueberdem erfordert es viel Aufmerksamkeit, richtige Abmessung der Kraft des Armes und der Hand, gute Berechnung der Haltung der Handfläche bei dem Schlagen u. s. w. Knaben, die etwa weiche, seidene Händchen haben sollten, dürften es freilich nicht spielen; denn es macht sie hart und stark, und durch Handschuhe, die man gewöhnlich dabei anzieht, wird dies nicht ganz verhütet. Man kann sich gewöhnen, es mit Raketen, so wie man sie zum Federball gebraucht, zu spielen, aber dann müssen die Schläge sehr gemäßigt werden, oder die Mauer muß sehr hoch sein.

Das Ballkorbspiel.

Der Ballkorb ist nach Kluge's, des Erfinders, Beschreibung „ein zuckerhutförmiger, leichter Korb, der $1\frac{1}{2}'$ = 0,471 M. hoch ist und am offenen, oberen Ende 1' = 0,314 M. am unteren, spitzen Ende 3" = 0,078 M. Durchmesser hat. Er ist auf einem 3' = 0,942 M. langen, $1\frac{1}{2}''$ = 0,039 M. starken buchenen Stabe mittelst eines geflochtenen Bodens befestigt. Der zweite, obere Boden nimmt eine, bis auf einen halben rechten Winkel geneigte Stellung in der Mitte des Korbes ein und bewirkt, daß ein in den Korb geworfener Ball stets gegen die Wand des Korbes sich anlegt und nicht in der Mitte liegen bleibt. An dem anderen Ende des Stabes befindet sich je eine 4" = 0,105 M. lange, eiserne Hülse, die auf den Stab geschraubt ist und um 3" = 0,078 M. Länge über ihn hervorsteht. Sie ist mit Blei ausgegossen und dient dem Korbe als Gegengewicht. Auf den Stab bis etwa 1' = 0,314 M. Abstand vom Korbe ist eine zweite $\frac{1}{8}''$ = 0,003 M. starke, $2\frac{1}{2}''$ = 0,065 M. lange Hülse geschoben, an die der obere Theil eines 2" = 0,052 M. breiten,

$^3/_{16}$" = 0,005 M. starken Gelenkbandes angeschmiedet ist; der untere, gleichbreite und starke, 3" = 0,078 M. lange Gelenkbandtheil ist an das obere Ende einer 3' = 0,942 M. starken Latte angeschraubt und wird mittelst eines $^1/_4$" = 0,007 M. starken, eisernen Stiftes, der mit einer Haltkene an der Latte befestigt ist, mit dem oberen Gelenkbandtheil und so mit dem Ballkorbe verbunden. Zwei Holzzapfen am unteren Ende der Latte dienen dazu, das Lattenstück an einem Sprungpfeiler zu befestigen. Die Zapfen werden in dort angebrachte Zapfenlöcher geschoben und durch einen mit einer Flügelmutter versehenen Kopfbolzen, der durch Latte und Pfeiler geschoben wird, am Sprungpfeiler festgestellt. Der Ballkorb ist mittelst seines Gelenkbandbeschlages an dem Sprungpfeiler so befestigt, daß er stets senkrecht steht, und sobald ein Ball in ihn hineingeworfen wird, umkippt, den Ball ausschüttet und sich wieder aufrichtet." Einen Ständer anderer Art zeigt Fig. 11. — Die Bälle von Kälberhaaren und mit Drillich oder Leder überzogen, sind etwa 6" = 0,157 M. im Durchmesser stark.

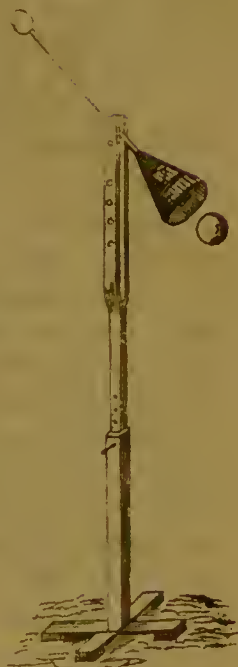


Fig. 11.

Die eine Partei, z. B. aus 6 Spielern bestehend, stellt sich auf der anderen Seite des Ballkorbes der anderen ebensostarken und diesseits desselben sich befindlichen gegenüber, doch so, daß er gerade zwischen den ersten Spielern der beiden Parteien sich befindet. Die werfende Partei steht vorerst auf der Seite, nach welcher der Ballkorb umkippt und jeder derselben ist mit einem Balle versehen, der gerade schwer genug ist, den Ballkorb nach dem Einwerfen aus dem Gleichgewicht zu bringen. Der Erste wirft; trifft er nicht, so fängt sein Gegner den Ball und wirft ihn dem Ersten wieder zu. Nachdem dieser den Ball bekommen, reihen sich Beide „unten" an, damit das nächste Paar dem Ballkorbe gegenüber sich aufstellen kann. — Ging der Wurf in den Korb und fing der Werfer den herausrollenden Ball, so darf er noch einmal werfen. Nach 3 Treffwürfen hintereinander hat der geschickte Werfer den Ball dem Gegner zu übergeben.

Anfangs wirft man den Ball mit beiden Händen von Unten nach Oben, später mit einer Hand, r. wie l., in diesem Falle auch von Oben her; zuerst steht man nahe, später entfernter von dem Geräth. — Auch nach einem Angange oder Anlaufe kann geworfen werden. — Der Erste ist, trifft er, im Vortheil, da der

Ballkorb ihm entgegen umkippt, und sonach auch der Ball ihm wieder entgegen rollt. Der Zweite hat, wenn er, statt dem Ersten den Ball zuzuwerfen, denselben in den Ballkorb bringt, einen Halbkreis um das Geräth (auf die Seite des Gegners) auszuführen, will er den fallenden Ball auffangen. Deshalb muß, nachdem das Werfen einmal „durch“ ist, jedes Gegner-Paar seine Stellung wechseln.

Sonst könnte auch eine offene (Flanken-)Reihe den Ballkorb umkreisen. Nach einer bestimmten Anzahl von Schritten würden Alle Halt machen. Der dem Ballkorbe gegenüberstehende Erste würde ihm die Stirn zuwenden, und nach dem Wurfe würde die Reihe weiter ziehen, damit der Zweite, dann der Dritte u. s. f. zum Wurfe kämen. Hierzu brauchten nicht gerade alle Spieler mit Bällen versehen zu sein. — Haben die Spieler, wie bei uns im Frühjahre bei ihren Fangspielen auf dem Schulwege, eigene kleinere Bälle, so würden die zuerst hineingeworfenen Bälle den Korb nicht aus seiner Richtung bringen; erst eine größere Zahl von Treffern hätte diesen Erfolg 2c.

Später möge dem Auffangen des Balles ein- oder mehrmaliges Handklappen, Unterarmkreisen 2c. vorausgehen, der Ball im Stande auf einem Beine aufgefangen, auch seitwärts oder rückwärts eingeworfen werden. Der elastische Ball möge auch gegen den Fußboden getrieben werden, so daß er hoch aufspringend in den Ballkorb fällt 2c.

b) Spiele mit dem großen Balle.

Ich theile dieselben in solche, die mit einem großen hohlen Balle und in solche, die mit einem großen vollen Balle ausgeführt werden. Daß viele Arten des Fang- und Wanderballes (s. S. 48—56) mit jenem, ja wohl auch mit diesem ausgeführt werden können, wurde schon angedeutet; daß aber die nachfolgenden Spiele mit dem hohlen Balle, z. B. von der erwachsenen Jugend, auch mit dem vollen Balle, und umgekehrt, diejenigen mit dem vollen Balle von Jüngeren auch mit dem hohlen Balle auszuführen sind, will ich gleich hier bemerken. Der volle Ball wird von jedem Beutler im Preise von 3—4 Mark besorgt, hält für die erwachsene Jugend 25—30 Centimeter, für das jüngere Alter 20—25 Centimeter im Durchmesser, ist mindestens aber kopfgroß; er wird mit 2 durch Pressung hergestellten Lederschalen überzogen oder aus 5—6 Streifen

dicken, sehr haltbaren Roßleders (oder Segeltuches) zusammengenäht, und ehe der letzte Streifen angenäht werden kann, fest und dicht mit Kälberhaaren ausgestopft. Er kann außerdem noch mit 2 etwa 5 Centimeter breiten Lederstreifen oder Gurten kreuzweis überzogen und mit einem ledernen Riemen zum Anfassen bei dem Schleudern des Balles versehen sein. — Der große hohle Ball aus Kautschuk (Guttapercha) hält ebenfalls 25—30 Centimeter im Durchmesser, obgleich man ihn auch kleiner haben kann; er darf aber nicht an feuchten Orten aufbewahrt werden, weil er dadurch sehr schlaff und geradezu unbrauchbar wird, wenn es nicht noch gelingen sollte, die Luft in ihm im Sonnenschein oder durch die Ofenwärme wieder genügend auszudehnen. Auch darf man mit ihm nicht in der Nähe spitziger Gegenstände spielen, weil er durch Aufprall auf dieselben in der Regel durchlöchert wird; muß man doch schon vorsichtig sein, ihn nicht allzuhart mit der Stiefelspitze anzustoßen. In dieser Beziehung sind die Ballons aus einer Schweins- oder Ochsenblase und mit Leder überzogen besser, nur muß man eine recht runde Blase wählen, damit der Lederüberzug nicht eiförmig auseinandergetrieben wird. Auch die Kautschukbälle kann man, um jene Uebelstände zu vermeiden, mit Leder überziehen.

* Das Ballonspiel.

(Il Giuoco del Ballon grosso.)

In Italien ist das Ballonspiel zum Nationalspiel geworden, und wahrscheinlich wird man es wohl nirgends in der Vollkommenheit spielen, wie dort, wo es in den drei schönen Jahreszeiten das Lieblingsspiel in allen Städten ist. Hier fordern sich die vornehmsten Spieler verschiedener Städte oft auf 50 Stunden weit heraus, für einen bestimmten Preis oder nur um der Ehre willen. Die Bürger nehmen den lebhaftesten Antheil, unzähliges Volk versammelt sich hinter den Mauern der Stadt, wo man gewöhnlich spielt, und sitzt auf Gerüsten stufenweise umher, um diese nationelle Feierlichkeit mit anzusehen. Man ruft seinen Spielern Muth zu: bravi, bravissimi, e viva, man klatscht Beifall, man wettet. Hier sieht man Edelleute und Staatsbeamte öffentlich mit jedem Handwerksmanne spielen, der geschickt darin ist, und der fertige Spieler kann sich dadurch in halb Italien berühmt machen. Ich werde daher bei der Beschreibung dieses Spieles das ganz benutzen, was Baretti und Jagemann davon erzählen.

Das Schlagen dieses Balles geschieht bei uns mit der Faust, die nur mit einem ledernen Handschuhe bekleidet wird; da aber die Faust ein ganz irregulärer Körper ist, so können die Schläge nicht die regelmäßige Richtung erhalten, die das Spiel erfordert;

ferner kann die Hand leicht Schaden nehmen, und es ist nichts ungewöhnliches, daß man sich einen Finger auf einige Zeit lähmt. In Beidem liegt vielleicht die Ursache, daß die Italiener den Arm mit einer hölzernen Schiene bewaffnen, welche sie Bracciale nennen. Dieses Instrument hat einige Aehnlichkeit mit einem Muffe. Der Spieler steckt den Arm fast bis an den Ellenbogen hinein und hält es an einem, inwendig durchgehenden Querholze fest. Aeußerlich ist dieser hölzerne Schutzärmel über und über wie ein Igel mit kurzen, spitzigen Hölzern (Buckeln) versehen, die viereckig geschnitten sind.

Man spielt am liebsten an einer hohen Mauer oder an einer langen Reihe von Gebäuden. Zum vollkommenen Spiele müssen wenigstens 6 Spieler sein, 3 in jeder Partei; gemeiniglich aber ist die Zahl der Spieler 12, so daß jede Partei aus 6 besteht.

Anfangs ist der Mittelpunkt der Spielbahn die Gränzscheide der beiden Parteien, in der Folge aber jede Linie, welche diesen Punkt durchschneidet; denn so wie sich die beiden Parteien in den Umkreisen des Platzes herumtreiben, so muß sich jene Gränzlinie mit herumdrehen.

Bei dem Anfange des Spieles wird der Ballon den Spielern von einer dazu bestimmten Person vorgeworfen, und von diesem Augenblicke kommt es darauf an, ihn aus seinem Felde in das der Gegenpartei zu schlagen. Dies wird so lange fortgesetzt, bis er zur Erde fällt und liegen bleibt; dann verliert die Partei, auf deren Felde er liegt, weniger oder mehr Punkte (points), je nachdem er mehr oder minder weit in dasselbe hineingetrieben ist. Dies kann jede Gesellschaft bei uns leicht ausmachen; sie kann entweder überhaupt nur für das Liegenbleiben im Felde der Gegner Punkte zählen, ohne auf die Weite zu sehen, in welcher er von der Gränzlinie liegt, oder wirklich die Entfernung messen und für jeden M. oder deren 2 einen Punkt mehr rechnen. Streift der Ballon eine Person, so wird sie um einen Punkt gestraft. Man spielt gewöhnlich bis zu 60 Punkten.

Dieses Spiel hat fast Alles, was zu einer guten körperlichen Uebung gehört. Es gewährt viel Vergnügen, giebt dem Körper viel Bewegung im Freien und befördert seine Gesundheit und Schnelligkeit; es übt und stärkt den Arm, sowie das Augenmaß, zumal wenn man sich auf wirkliche Messungen der Weiten einläßt, in welchen der Ballon auf dem Felde der Gegner liegt. Nichts ist hier natürlicher, als vor der Messung erst zu schätzen. Dadurch bekommt die Jugend aber bald das Maß von 1 (2) M.

als fixirtes Maß in den Kopf, und das ist allerdings sehr nützlich. Auf die obige Art verdient das Spiel alle Empfehlung unter der Jugend; nur muß es von Größeren nicht auf die bei uns gewöhnliche Art gespielt werden, wo man sich ohne Parteien in einen Kreis stellt, den Ballon schlägt, ohne weiter einen Zweck zu haben, als ihn in der Luft zu erhalten, und wo jeder sucht, ihn zum Schlagen recht oft für sich zu bekommen und zu behalten.

Schon bei den alten Griechen findet man das Ballonspiel unter der Benennung *Επίσκυρος* und *Επίκοινος*, und bei den Römern war es ebenfalls sehr gewöhnlich. Von ihnen verbreitete es sich, als ein klassisches Spiel, über den größten Theil von Europa und ist noch überall bekannt. — Bei den Alten theilte sich die Gesellschaft in zwei Parteien und diese stellten sich gleichweit von einer Linie (*σκῦρος*), die mitten durchgezogen wurde. Im Rücken der Parteien wurde wieder eine Linie gezogen und bei dem Spielen kam es dann darauf an, den Ball in das Gebiet der Gegner zu schlagen, vermittelst der Hände und Füße. Hierbei kam es zu heftigen Stößen und Schlägen, so wie bei dem englischen Foodball, wo Jeder den schlägt, welcher den Ballon mit den Händen aufhebt.

Der Rollball.

a) Die Spieler bilden 2 in größerer Entfernung sich gegenüberstehende weitgeöffnete Reihen oder eine Kreisreihe. Der hohle Ball (oder der volle) wird mit der rechten oder der linken Hand — je nachdem es vorher bestimmt wurde — hinüber und herüber getrieben, so daß er nur rollt. Läßt der Eine oder der Andere den Ball neben sich vorbeirollen, so stellt er sich so lange in die Mitte (also zwischen beide Spielreihen oder in die Kreismitte), bis ein anderer Ungeschickter ihn ablöst oder bis er, was möglichst zu vermeiden ist, vom rollenden Balle getroffen wird. — Rollt der Ball nicht bis zur anderen Seite hinüber, so hat derjenige, welchem er am nächsten liegt — aber nicht eher, als bis er ruhig liegt —, von dieser Stelle aus ihn zurück zu treiben.

b) Ein unterhaltendes Rollballspiel, das allerdings besser mit dem kleinen Balle vorzunehmen ist, findet sich im „Buche des Knaben." In der Nähe einer Mauer gräbt man auf ebenem Boden so viel Löcher, als Spielende da sind. Etwa 5 M. von den Löchern entfernt zieht man eine Linie, von der aus der Erste den Ball nach einem der Löcher rollt. Vorher aber sind die Grübchen unter die Spielenden vertheilt worden. Derjenige, in dessen Grube der Ball liegen bleibt, rafft ihn schleunigst auf und sucht damit einen seiner Kameraden, welche sämmtlich davon laufen, sobald sie gewahr werden, daß der Ball nicht in ihren Gruben sich befindet, zu treffen. Ge=

lingt ihm dies nicht, so verliert er einen Punkt — jeder Spieler hat 4 Punkte — und hat nun den Ball zu rollen; gelingt es ihm, so verliert der Getroffene einen Punkt, wenn er nicht etwa in der Eile abermals einen Anderen treffen kann. Kurz derjenige, welcher zuletzt geworfen hat, ohne zu treffen, verliert einen Punkt und hat den Ball von der Linie aus von Neuem nach den Löchern zu rollen. Wer in einem Spiele dreimal rollt, ohne den Ball in ein Loch zu bringen, verliert ebenfalls einen Punkt und hat gleichwohl fortzurollen, bis ihm sein Vorhaben einmal glückt. Rollt er den Ball in die eigene Grube, so verliert er zwar nicht, aber es wird ihm schwer werden, nach dem Aufheben des Balles einen der längst Entflohenen zu treffen. Wer seine 4 Punkte verloren hat, tritt ab. Das Spiel dauert fort, bis nur noch Einer Punkte hat, und dieser ist dann der Gewinnende. Einer der Gespielen nimmt darauf den Ball in seine linke Hand und wirft ihn über die rechte Schulter hinweg soweit als möglich fort. Der Gewinnende stellt sich dort auf, wo der Ball zuerst niederfiel und wirft ihn von hier aus dreimal nach dem Rücken des Werfenden und zwar so kräftig, als es ihm beliebt. Jeder Einzelne der Verlierenden wirft so den Ball hinter sich, und der Sieger erprobt solchergestalt seinen Ball an Jedwedes Rücken." (Vergl. auch das Spiel „Mutter u. Kind" S. 69.)

Der Fußball.

(Foodball in England, Guioco del Calcio in Italien.)

Bei den Italienern wird der Fußball nur bei großen Freudenfesten gespielt: in England wurde ehedem der Ballon, eine trockene Ochsenblase, mit Erbsen angefüllt, um bei dem Werfen ein lautes Geräusch zu verursachen.

a) An 2 gegenüberliegenden Seiten des Spielplatzes werden die Male bezeichnet. Der freie Platz (Fig. 12. A) zwischen den inneren Malen mißt 25—30 Schritte. Die Gespielschaft theilt sich in 2 gleiche Hälften — selbstgewählte Anführer wählen umsichtig und abwechselnd

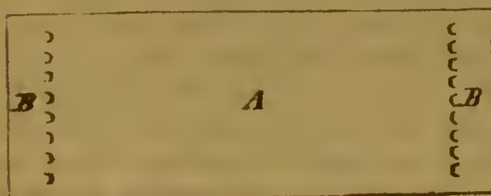


Fig. 12.

immer die Stärksten und Geschicktesten aus dem Haufen der Uebrigen —,

und diese stellen sich einander gegenüber auf den inneren Gränzen ihrer Male auf. Ein durch's Loos ꝛc. Bestimmter schleudert mit dem Fuße den hohlen Ball gegen die andere Partei, welche dafür zu sorgen hat, daß er nicht zwischen je Zweien hindurch oder über Alle hinweg, also nicht über die Außengränze (B) hinauseile, womit für sie das Spiel sofort verloren ist. Das Auffangen des Balles mit den Händen oder Armen kann hierbei erlaubt sein oder nicht. Jedenfalls aber gilt, daß der Ball nur von der Stelle aus wieder mit dem Fuße der Gegenpartei zuzutreiben ist, wo er aufgefangen oder mit dem Beine aufgehalten worden ist, oder wo er überhaupt zuerst an einen Mitspieler anprallte. Auch darf kein Anderer den Ball schlagen, als der, durch den er in seinem Fluge behindert worden ist. Der etwa weitergerollte Ball ist mit den Beinen bis zu dieser Stelle zurückzurollen. Am günstigsten ist es, wenn der herbeifliegende Ball mit dem Beine nicht nur aufgehalten, sondern auch durch denselben Schlag wieder zurückbefördert werden kann, denn dann erst kommt volles Leben in das Spiel. Ueber die Seitengränzen hinaus soll der Ball nicht kommen; ist es aber doch der Fall, so darf er wenigstens von dort aus nicht geschlagen werden. Hauptsache ist es, den Ball recht weit zu schlagen, damit die Gegnerschaft zu einem möglichst großen Rückzuge nach dem äußeren Male hin gezwungen und so die Möglichkeit erreicht wird, ihn einmal über die Außengränze hinwegzutreiben, womit dann das Spiel beendet sein würde. Die siegende Partei hat das Recht, im neuen Spiele zuerst zu werfen; doch wechseln vor demselben die Parteien die Male. —

Einfacher, und auch für Mädchen geeignet, ist das folgende Fußballspiel.

b) Die Spieler stehen, wie bei dem Rollballe, sich gegenüber oder sie bilden mit Händefassen einen Kreis und Einer steht als Balltreiber in der Mitte. Es wird aber der Ball nicht, wie dort, mit der Hand, sondern mit der Innenseite des vorher bestimmten Fußes rollend oder im Bogen fortgetrieben und aufgefangen. Derjenige, der den Ball, z. B. an seiner rechten Seite, vorüberrollen läßt, hat ihn zunächst, also ehe er in die Mitte tritt und den bisherigen Balltreiber ablöst, von Außen wieder in den Kreis zu treiben, zu welchem Behufe die Gereiheten auch Kehrt machen können. Hüpft der Ball bei einem zu starken Stoße einmal über die Hände oder die Köpfe der Spielgenossen hinweg, so kann Niemand dafür,

und hat deshalb nur der bisherige Balltreiber den Ball wieder in den Kreis zu treiben. —

Daß die Spieler hierbei auch an Bäumen stehen können und dann so viel Spielraum haben, als sie rings im Kreise um den Baum, eine Hand an demselben lassend, gehen können, daß Jeder den Schläger ablösen muß, sobald er den Ball nicht zurückschlägt, sondern von demselben den Baum berühren läßt — sei als Abänderung hier besonders aufgeführt.

c) * **Burg- oder Thurmball.** Die Spieler bilden einen Kreis. Im Mittelpunkte desselben steht eine aus 3 gegen das obere Ende hin zusammengebundenen Stangen bestehende Pyramide (Fig. 13.), die Burg; neben derselben steht der Wächter oder Vertheidiger. Jeder Werfende ist bestrebt, vom Kreisumfange aus die Burg zum Falle zu bringen, der Wächter dagegen sucht den Ball von derselben fernzuhalten. Fällt sie, so ist das Spiel zu Ende und im neuen kann der Sieger, also derjenige, welcher die Burg zum Falle brachte, zum Wächter werden. Fliegt der Ball an der Burg vorbei oder wird er vom Wächter abgewehrt, so sucht derjenige, in dessen Richtung der Ball niederfällt, denselben zu erhaschen oder wenigstens so schnell als möglich aufzuheben, eilt mit ihm an den Umfang des Kreises, um ihn von hier aus ebenfalls mit dem Fuße und im Bogen nach der Burg zu stoßen.

Fig. 13.

d) **Festungentsetzen.** Ein Spiel, bei welchem je nach Uebereinkommen auch mehrere Bälle entweder mit dem Fuße oder mit der Hand geworfen werden können. Eine kleinere Anzahl Spielende, z. B. 8, bilden einen engen Kreis, die Festung mit ihrer Besatzung; eine größere steht in einiger Entfernung um die Festung ebenfalls im Kreise herum und ist mit Stäben bewaffnet, das Belagerungsheer; ein dritter äußerster Kreis wird von den zum Entsatz der Festung Heranrückenden gebildet. Es kommt darauf an, daß zwischen ihnen und den Belagerten eine Verbindung hergestellt werde. Sie lassen deshalb einen Ball über die Köpfe der Belagerten weg fliegen, damit er in der Festung niederfalle. Die Belagerer suchen ihn mit Stangen aufzuhalten. Gelingt es trotzdem, den Ball in die Festung zu bringen (die die Festung Bildenden

suchen ihn aufzufangen), so fallen die Festungsleute alsbald aus, und die Festung ist befreit. (J. C. Lion.)

* Der Gränzball (Roßball, Balltreiben).

Die Male sind ganz dieselben, wie bei dem oben S. 104 a beschriebenen Fußballspiele; auch die Absicht, nämlich den Ball über die Außengränze der Gegenpartei hinauszustoßen, ist hier dieselbe. Es wird jedoch hierbei der große volle Ball (von Leder oder Zwillich) ohne oder mit Ledergriff s. S. 100) mit den Händen gegen die andere Partei gestoßen (geworfen, geschleudert), welche ihn mit den Armen aufzufangen oder während des Fluges noch zurückzustoßen sucht, letzteres, damit der Ball recht weit vor dem Male niederfalle. Von dem Orte des Auffangens oder des Aufhaltens (das Zurückrollen dabei darf nicht gerechnet werden) ist der Ball zurückzustoßen. Ist es gelungen, den Ball recht weit zurückzustoßen, so kann die fangende Partei auch weit vordringen; andernfalls, also wenn sie den Ball nicht einmal aufgefangen oder aufgehalten hat, muß sie bis zur Ruhestelle zurückgehen. Stets hat derjenige den Ball zu werfen, der ihn aufgefangen oder zurückgestoßen hat; im Falle des Nichtauffangens aber wird der Ball am besten der Reihe nach geworfen. Dem Werfenden ist es jederzeit gestattet, seitwärts links und rechts vom Niederfallsorte zu laufen und so eine Stelle der Gegnerschaft zu finden, die entweder gar nicht oder nur mit schwachen Spielern besetzt ist — alles Vorwärtslaufen gegen das feindliche Mal ist hierbei durchaus nicht gestattet —, um den Ball recht weit zu schleudern, so daß die Gegnerschaft zu einem möglichst großen Rückzuge gezwungen wird. Nach dem Auffangen den Ball noch fortzustoßen, ist nicht erlaubt. Die siegende Partei hat das Recht, im neuen Spiele zuerst zu werfen; doch werden vor demselben die Plätze (die Male) gewechselt. — Wird der Ball jedoch mit dem Schlenderriemen geschlendert, so muß die Entfernung zwischen den inneren Malen größer sein, denn dann erfaßt der Spieler denselben an dem Schlendergriffe*) und wirft ihn erst nach vorhergehendem Armschwingen oder Armkreisen mit vermehrter Kraft. — Die Fortbewegung des Balles

*) Bem.: Dieses Schlendern werde gelegentlich auch einmal als Wettübung im Werfen in die Höhe oder Weite mit einem oder mit 2 Bällen zugleich vorgenommen.

kann übrigens auf sehr verschiedene Art geschehen; soll sich die rechte Lust bei dem Spiele entwickeln, so muß man es jedem Spieler erlauben, auf diejenige Art zu werfen, die er mit seinen Genossen für die vortheilhafteste hält.

„Interessanter Weise — so erzählt H. Wagner in seinem illustr. Spielbuche für Knaben — ist bei vielen Indianerstämmen Nordamerika's ein ganz ähnliches Ballspiel seit alten Zeiten im Gebrauch. Die Spieler theilen sich in 2 gleiche Parteien und stellen sich etwa 500 Schritte von einander auf. Die Mitte zwischen beiden wird durch eine andere Linie das äußere Gränzmal. Jede Partei sucht, wie bei den obenerwähnten europäischen Ballspielen, den Ball über das äußere Gränzmal der Gegner zurückzutreiben und hat, wenn ihr dies gelingt, den Preis davon getragen. Wunderlich ist dabei das Kostüm der Spieler, welche zu Hunderten daran Theil nehmen. Sie färben die Haut mit verschiedenen dickaufgetragenen Farben und haben als Kleidung weiter nichts, als ein Paar kurze Beinkleider, ähnlich wie Badehosen; dieselben werden durch einen Gürtel festgehalten, an dem hinten ein emporgerichteter langer Pferdeschweif, bei den nordwestlichen Stämmen ein Federbüschel, befestigt ist. Um den Nacken ist ein Halsband gehängt, an dem lange, rothe Fransen gleich einer Mähne herabflattern. Bei manchen Stämmen hat jeder Ballspieler 2 Ballstöcke, bei den Irokesen nur einen. Das Ende des Stockes ist löffelartig mit einem Gitterwerk aus Weiden- oder Ledergeflecht. Letzteres dient ebenso zum Auffangen als zum Werfen des Balles, der durchaus nicht mit den Händen berührt werden darf. Der Ball ist entweder aus Holz, mit einem Stück Ziegenfell überzogen, oder aus Leder gemacht, das künstlich zusammen gewickelt ist. Die nördlichen Stämme spielen diesen Ball auch im Winter auf den glatten Eisflächen, natürlich dann in Kleidern. Manche Schaaren bezeichnen ihre Gränzmale durch eine Pfahllinie von 7—8 Meter Höhe, deren Pfosten 2 Meter auseinander stehen und oben durch Querhölzer verbunden sind. Die Mitte des Kampfplatzes ist durch 2 kleine Bäume bezeichnet. Zur Nacht folgt dann bei diesen Volksfesten ein besonderer Ballspieltanz." — Auch Th. Kirchhoff erzählt von dem Ballspiele der Indianer (Gartenlaube v. 1876, S. 590): „Ein solches indianisches Ballspiel ist ein Unicum im Vergnügen des Ballwerfens. Die Bälle dürfen dabei nicht mit der Hand berührt, sondern müssen mit Korbgeflechten, die in Form einer Kelle am Ende des Stabes befestigt sind, von denen jeder Ballspieler zwei in den Händen hat, gepackt und fortgeschleudert werden. Eine allein stehende hohe Stange ist das Ziel, welches die siegende Partei mit dem Balle treffen muß. Die Streitenden sind bis auf einen Lendengürtel alle im Adams Kostüm. Dem oft erstaunlich weit durch die Luft fliegenden Balle stürzen sich beide Parteien schnell wie Windhunde nach, stoßen und balgen sich über dem Balle, schieben und drängen sich durcheinander, bis ein Glücklicher denselben mit seiner doppelten Korbschleuder erwischt hat und weithinfliegen macht. Ein außerordentlich erregendes, wildes Schauspiel!"

B. Kugelspiele:

Das Spiel mit kleinen Kugeln.

Dieses Kugelspiel hat für kleinere Knaben (und auch für Mädchen) viel Interesse, daher findet man es überall im Gange. Statt der Kugeln werden auch Nüsse, Mandeln, Eicheln, Bohnen, Erbsen, leere Schneckenhäuschen ꝛc. verwendet. Da es sowohl im Hause als auch im Freien getrieben werden kann, mäßige Bewegung giebt und das Augenmaß übt, so verdient es, hier aufgenommen zu werden, trotzdem daß Jahn in seiner deutschen Turnkunst v. J. 1816 S. 171 ein Anathema über dasselbe ausspricht: „Darum sind selbst dem kleinsten Turner auch außer der Turnzeit niemals: Marmeln, Knippküchelchen, Knopf- und Nadelspiele u. a. D. zu gestatten. Mit solchen Nichtswürdigkeiten fängt man an und mit seinem oder anderer Leute Vermögen hört man auf." Erzählt doch schon die Legende von der h. Elisabeth von Thüringen, daß sie „allerhande Kinderspil, kruseln, fingerline vil, die gemachet werden von glase vnd ouch vz erden", den ihr begegnenden Kindern geschenkt habe. 1426 wurde in dem Nördlinger Spielgesetz der Jugend zu spielen erlaubt: Paarlaufen, Kegeln, Nück oder Schneid, Hafen schlagen, Topfspiel und Schnellkügelchen. 1530 wurde „den jungen Knabe am Lande" sogar das Kluckern mit Kügelchen bei Strafe der Gätterei (der Sträfling wurde in einer Drehmaschine bis zum Erbrechen herumgewirbelt) untersagt, ebenso 1560 den Knaben in Bern das Kluckern auf dem offenen Platze des Kirchhofes. In Joachim Camerarii dialogus de gymnasiis vom Jahre 1544 (übersetzt von K. Wassmannsdorff, Turnzeitung 1872, S. 280) wird gesagt: „Wir haben auch irdene Kügelchen zu einem Wettspiele: man läßt sich von einem Genossen Kugeln geben und wirft sie mit den eignen in kleine Gruben, die einen bestimmten Abstand von einander haben. Ein ähnliches Wettspiel findet mit ehernen Münzen, welche in eine Reihe geworfen sind, statt." (Vergl. auch: Vieth, Encikslop. der Leibesübungen III, 33.) — Auch im Trachtenbuche der beiden Augsburger Patriciersöhne Schwarz heißt es v. J. 1550: „So was dieß mein freud, wenn ich auß der schul kam oder hinter die schul gieng, mit Vögel, triblen, kluckern, hurnaussen, raiff treiben." Der Prediger Bartholomäus Anhorn (Philo) nimmt in seiner 1675 erschienenen Magiologie das Kinderspiel in Schutz und erwähnt dabei auch verschiedene Kugelspiele: „maßen Zach. 8, 5 es als eine herrliche Guttbat Gottes gepriesen, wenn die Gassen einer Stadt voll Knäblein und Mägdlein sind, die ihre Kinderspiele treiben; davon werden nach Unterschied der Arten unterschiedliche Gatungen gefunden: als klunkern, dopfen oder glozen, niggeln, rebhölzeln, mit Nüssen höcklen oder häuflen, krönlen, ballen u. s. f., welche Spiel auch oftmalen fürnemme Eltern selber mit ihren Kindern treiben, als Sokrates mit seinem Sohne Lamprode, und Agesilaus, ein Fürst der Lacedämonier, ist wohl gar mit seinen Kindern in dem Hofe seines Hauses auf Steckenrößlein herumb geritten." Auch Luther erwähnt in seiner Schrift an die Rathsherren das „Käulchen schießen". (A. Richter: „Zur Geschichte des deutschen Kinderspieles". Westermanns Monatshefte v. 1870.)

Die dazu gehörigen Kugeln („Marmeln", „Marbeln", „Glucker", „Steinis", „Fangstein", „Hacker", „Topfer"; „Blökker" in Holland; „Klippel" am Main und Donau; „Schneller" in Sachsen; „Schusser" in der Schweiz; „Knicker", „Knippel" in Niedersachsen; „Löpers" oder „Pickers" in Kiel) sind entweder von Marmor in Marmormühlen (z. B. am Untersberge bei Salzburg) oder von Steingut gemacht, oder auch nur von Thonerde im Töpferofen gebrannt, einen kleinen Zoll im Durchmesser. Etwas theurer, aber um so beliebter, sind die Glaskugeln, welche gewöhnlich allerlei Verzierungen aus buntem Glas oder aus Thon, z. B. gedrehte Bänder, kleine Pferdchen, Hündchen rc., im Inneren tragen. Die vornehmsten sind von Achat und kommen von Idar und Oberstein. Der Knabe erfaßt sie mit Daumen und Zeigefinger oder legt sie in die Hand; in England hält der Knabe sie im gebogenen Zeigefinger und schnellt sie fort mit dem Nagel des Daumens.

a) Man kann damit ganz so spielen, wie bei dem nachfolgenden Scheibenspiele, indem man eine dergleichen Kugeln zum Ziele nimmt. Gewöhnlich aber spielt man auf mancherlei Art, um die Kugeln selbst, z. B.

b) Die Knaben setzen die Kugeln in eine Reihe, einer so viel als der andere, ohne und mit Zwischenraum zwischen den Kugeln. Dann tritt einer nach dem anderen 5 bis 8 Schritte vor diese Fronte und rollt eine Kugel nach derselben hin. Jedes Stück, das er dadurch aus der Reihe stößt, gehört ihm. „Pflaumenpflücken" in England, „Zeil" in der Schweiz.

c) Einer setzt seine Kugel aus; alle Anderen werfen der Reihe nach nach ihr. Wer sie trifft, hat sie gewonnen; jeder setzt eine andere Kugel aus. Auch wird sie schon gewonnen, wenn der Werfende beide Kugeln erspannen kann. Trifft Niemand, so zahlt jeder Spieler an jenen.

d) Kugelklink. A rollt seine Kugel auf ebener Erde soweit es ihm beliebt; B tritt an derselben Stelle an und rollt nach der Kugel des A. Trifft er, so gehört sie ihm; trifft er nicht, so nimmt A seine Kugel, stellt sich an der vorigen Stelle auf und rollt nach der Kugel des B. Auch wird bestimmt, daß die Kugel schon gewonnen ist, wenn der Werfende sie von seiner Kugel aus mit der Hand erspannen kann.

e) A setzt sich aus, d. i. rollt seine Kugel ab, B rollt die seinige nach ihr, C rollt nach der des A oder B. D nimmt mit seiner A B C auf's Ziel u. s. w. Wer des Anderen Kugel trifft, erhält jedesmal von ihm eine als Gewinn.

f) Ein Knabe setzt seine Kugel aus, der andere die seine in einiger Entfernung von jener. In derselben Entfernung und Richtung stellt sich der Erste auf und sucht die nächste Kugel zu treffen und dann die entferntere. Die er trifft, ist sein. Er darf nicht eher nach der entfernteren trachten, bis er die nähere gewonnen hat. Fehlt er jene, so hat er diese wieder zu setzen. In Kiel heißt dieses Spiel: „Löpern". Daselbst hatte man — nach Claus Harms — noch das Kühlken, ein Hasardspiel. Eine größere Zahl Kugeln, zusammengebracht durch gleiche Einsetzung beider Spieler, warf man aus der Hand, auch aus beiden Händen, in ein kleines ausgehöhltes Loch (Kuhle, Kühlken) und zählte dann die in der Kuhle bleibenden, ob gerade oder ungerade. War's die gerade Zahl, so hatte der Werfer gewonnen.

g) Man wirft der Reihe nach die Kugeln und zwar womöglich gleich eine Hand voll nach einem Loche. Wer die meisten in's „Grüblein" — so heißt das ganze Spiel — bringt, gewinnt. Nach Rochholz (S. 422) wird dieses Grübli („des Grübleins" in Fischarts Gargantua) zu Bordeaux und Nantes am Ufersande von den Matrosen gespielt.

h) 3 Grübchen bilden eine gerade Reihe, jedes vom anderen um etwa 2 Meter entfernt. In derselben Entfernung und Richtung ist das Mal. Der Erste rollt seine Kugel zunächst nach der ersten Grube; trifft sie, dann in die zweite, schließlich in die dritte. Fehlt sie, so ist sie in die Grube zu legen, die zuletzt getroffen wurde, und der Zweite ist am „Schnellern". Wer zuerst die dritte Grube erreicht, erhält von jedem Spielgenossen eine Kugel zur Belohnung.

i) Es werden 5 Grübchen gemacht, vier sind in den Ecken eines Viereckes, das fünfte in der Mitte. Jeder setzt gleich viel Kugeln. In jede Außengrube kommt davon eine, alle übrigen in das Mittelloch. Von einem bestimmten Male aus wird mit einer Kugel nach den Gruben „geschnellert". Gelingt es, sie in eine Grube zu bringen, so sind die Kugeln, die darin sind, sein; trifft die Kugel aber in ein bereits leeres Grübchen, so ist zur Strafe wieder eine Kugel von dem Betreffenden in dasselbe zu setzen.

k) Die Spieler machen sich Gruben von verschiedener Größe und in verschiedenen Entfernungen in der in Fig. 14 bezeichneten Weise. Von einem Male aus wird nach den Gruben geworfen. Wer seine Kugel in eine große Grube treibt, gewinnt am wenigsten, im mittleren mehr, im mittelsten die Hälfte des ganzen Einsatzes. Er ist „König". Wer nach ihm das Mittelloch trifft, ist „Marschall"

und bekommt den Kassenrest. Der König fängt das Spiel von Neuem an, der Marschall folgt ihm ꝛc.

l) Ein Spieler steckt ein Stäbchen in den Boden, an welchem ein Faden befestigt ist; das freie Ende der straffen Schnur nimmt er und geht mit demselben rings um das Stäbchen, hierbei mit Kreide, mit Bleistift, mit dem Stiefelabsatz einen Kreis ziehend. Jeder Spieler setzt eine bestimmte Anzahl Kugeln auf die Kreislinie



Fig. 14.



Fig. 15.

selbst. Von einem Male im Kreise (Fig. 15 A.) aus wird eine Kugel mit dem Zeigefinger nach dem Kreisumfange geschnellt. Die getroffene ist gewonnen, und der Gewinner darf von dem Orte aus, wo seine Kugel liegen blieb, nach den anderen auf der Kreislinie schnellen und kann somit sämmtliche Kugeln gewinnen, ehe der nächste nur zum Schnellern kommt. Doch darf der Schneller nie im Kreise liegen bleiben. Geschieht dies oder geht ein Wurf fehl, so schnellert der nächste vom Male aus.

m) Die griechischen Knaben hatten ein Nußspiel, welches *Ωμιλλα* hieß. Sie beschrieben an dem Boden einen kleinen Kreis, stellten sich in eine kleine Entfernung und warfen mit Nüssen darnach. Derjenige, dessen Nuß im Kreise liegen blieb, erhielt die übrigen seiner Mitspieler, die sich daraus verlaufen hatten,

Dies Spiel kann nicht nur mit Nüssen, sondern auch mit den obigen Kugeln nachgeahmt werden. Ein Kreis mit Kreide ist bald gemacht. Jeder Mitspieler wirft eine Kugel nach demselben. Bleibt von allen nur eine darin liegen, so gewinnt ihr Besitzer alle verlaufenen. Haben zwei Spieler, a und b, jeder eine hineingebracht, so müssen sie stechen, d. i. sie müssen jeder noch eine abwerfen. Bringt dann nur einer seine zweite Kugel hinein, so gewinnt er

alle übrigen; bringen aber Beide die Kugeln wieder in den Kreis, so muß von Neuem gestochen werden. — Will man aber dies öftere Stechen vermeiden, so gebe man dem Kreise einen Mittelpunkt und lasse jedesmal die Kugel gewinnen, welche ihm am nächsten liegt. — Ist gar keine Kugel im Kreise liegen geblieben, so gewinnt diejenige, die demselben nur am nächsten ist.

u) das **Rippen.** Man macht ein faustgroßes Loch in den Boden, welcher ziemlich eben und fest sein muß. Der Spieler können 2, 3, 4 und mehr sein. 3 bis 5 Schritte von dem Loche ist die Stelle, von wo aus die Kugeln nach demselben geworfen werden. Hier stellt sich ein Spieler nach dem anderen hin und wirft die bestimmte Anzahl Kugeln ab. Wie groß diese sein soll, wird allemal unter den Spielern ausgemacht; man kann nur mit einer oder zwei Kugeln werfen, aber auch diese Zahl immerfort vermehren, so viel man in der Hand fassen kann und wirft daher oft mit 6, 12 und mehr Kugeln auf einmal nach dem Loche. Jeder sucht gleich recht viel hineinzubringen, denn nach der Anzahl der Treffer richtet sich in der Folge die Ordnung der Spieler. Hat nun jeder Spieler geworfen, so kommt es jetzt noch darauf an, diejenigen Kugeln, welche sich rings um das Loch her verlaufen haben, ebenfalls hinein zu spielen. Derjenige, welcher die meisten Kugeln im Ziele hat, macht damit den Anfang. Er schnellt mit dem krummgebogenen Zeigefinger eine Kugel nach der anderen in's Loch, und es steht ihm dabei frei, welche er nehmen will; gewöhnlich wählt er diejenigen, welche dem Loche am nächsten sind. Aber er darf jeder Kugel nur einen einzigen Stoß geben. So lange er mit solchen einzelnen Stößen Kugeln in's Loch rollt, kann er immer weiter in dieser Arbeit fortfahren; mißlingt es aber bei irgend einer, so folgt ein anderer Spieler, nämlich derjenige, welcher nach ihm die meisten Kugeln in's Loch warf. Auf diese Art spielt man in der Reihe fort. Derjenige, welcher die letzte Kugel in's Loch bringt, hat sie alle gewonnen. Darauf geht das Spiel von Neuem an, wie oben, und der Gewinner kommt zuerst zum Wurfe. (Wird auch mit Bohnen gespielt, die jedoch nie geschnellt, sondern stets geworfen werden).

Bei dem Fortstoßen mit dem Zeigefinger gilt das Gesetz: Wenn man zu einer Kugel kommt, die man nicht wohl in's Loch bringen kann, so muß man sie doch wenigstens demselben näher bringen und darf sie nicht mit Fleiß weit darüber hinausstoßen.

Besonders gilt dies bei der letzten Kugel, auf welche Alles ankommt.

o) * **Höckeln** (Schlößchen). Ein Knabe sitzt, die Beine grätschend, am Boden und zeichnet in den Raum zwischen den Beinen einen kleinen Kreis. In denselben legt er 3 Kugeln nebeneinander, eine vierte oben darauf, bildet also ein „Schlößchen" (ein „Höck", daher „Höckeln"). Der andere stellt sich am Male auf und rollt mit einer gleichgroßen Kugel (Bollere, Schießnuß) nach dem Schlößchen. Trifft er es, so sind die 4 Kugeln sein; fehlt er es, so ist seine Kugel verloren.

p) In ein Brett werden unterseits kleine Löcher geschnitten, durch welche die Kugeln rollen können. Ueber jedem Loche steht eine Ziffer (2, 4, 3, 0, 5 ꝛc.). Alle rollen der Reihe nach eine Kugel nach dieser „Brücke". Die Fehlgehenden gehören dem Brückenwächter; läuft aber eine Kugel durch, so zahlt dieser so viel aus, als die Ziffer über dem betreffenden Loche besagt.

q) Jeder Spielgenosse setzt eine Kugel in einen kleinen Kreis auf dem Boden. Der Erste stellt sich an den Kreis heran, biegt sich über denselben und läßt, nachdem er gezielt, aus seiner Augenhöhe eine Kugel in den Kreis fallen. Die Kugeln, die dadurch über den Kreis hinaus geschnellt werden, sind sein; trifft er nicht, bleibt vielleicht gar seine Kugel mit im Kreise liegen, so hat sie auch dort zu bleiben.

r) **Spengeln** („Abeloh", „Rübbeln" in der Schweiz). Ein Spieler läßt seine Kugel von einem schrägen Brette herabrollen; darnach der andere. Trifft er jene, so ist sie sein; trifft er nicht, so bleibt sie liegen, und der erste rollt vom Brette herab nach ihr ꝛc. Auch kann bestimmt werden, daß die Kugel (der Knopf, die Nuß ꝛc.) gewonnen ist, wenn die Entfernung zwischen beiden Kugeln erspannt oder mit einem Maßhölzchen ermessen werden kann. Wer gewinnt, läßt seine Kugel im neuen Spiele zuerst hinunter.

s) **Bickeln** („Beckern" in Sachsen). Mehrere Steinchen oder Kugeln werden so in die Höhe geworfen und gefangen, wie oben mit mehreren Bällen zugleich geschah, also wie die Jongleurs mit Messern und Kugeln thun. Schöne glatte „Beckersteine" werden im Flußbette dazu ausgesucht.

Vor jedem dieser Spiele ist zu bestimmen, ob alle gewonnenen Kugeln Eigenthum des Gewinners bleiben, oder nur ein Theil derselben, oder ob sie nach dem Spiele wieder zurückgegeben werden.

Aufstätschen. (Balletles, Steinles, Fangstein.)

Gewöhnlich spielen es zwei Kinder, doch kann auch nur eins sich damit belustigen. Man nimmt eine Kugel und vier glatte Steinchen oder Pfirsichkerne und legt sie nicht allzuweit auseinander auf einen ebenen Stein (auf eine Treppenstufe). Man wirft die Kugel in die Höhe und während sie fliegt, werden die Steinchen flink mit der Hand zusammengerafft (gerappt), und die fliegende Kugel dazu aufgefangen. Oder man läßt die Kugel erst niederfallen und rafft dann die Steinchen mit ihr zugleich auf.

a) Erstling. Man wirft die Kugel in die Höhe und ergreift während ihres Fliegens nur einen der 4 Steinchen und fängt die Kugel. Dann legt man den einen Stein bei Seite und fängt die 3 anderen in derselben Weise.

b) Zweitling oder Zweier. Wie a), nur werden stets 2 Steinchen ergriffen.

c) Drittling. Wie a), aber man nimmt nur das erste Mal einen Stein, dann die 3 anderen zugleich.

d) Viertling. Man ergreift alle 4 Steinchen.

e) Fünftling. Wie a), aber man muß die erhaschten Steinchen in der Hand behalten.

f) Sechstling. Man nimmt alle 4 Steinchen in die Hand, die Kugel dazu zwischen Daumen und Zeigefinger, wirft diese, legt die 4 Steinchen weg und fängt sie (die Kugel) darnach. Nun wirft man die Kugel wieder, erhascht die 4 Steinchen und fängt die Kugel.

g) „Eier legen." Man hält alle Steinchen in der Hand, wirft die Kugel, legt einen Stein weg, fängt die Kugel und wirft sie von Neuem, den 2. Stein darnach weglegend rc.

h) „Regnen lassen." Man fängt die Steinchen einzeln auf, wirft dann zwei in die Höhe und fängt sie, wirft drei in die Höhe und fängt sie, schließlich vier.

Nun beginnt dieselbe Schule wieder, aber die Steinchen werden mit dem Handrücken aufgefangen.

Mag nun nur ein Steinchen oder mögen deren zwei oder drei aufgefangen werden, so darf doch dabei keines der übrigen berührt werden. Sobald ein Fehler gemacht wird, spielt der nächste mit denselben Steinchen dieselbe Schule.

Sacktreiben (Kugelschwingen).

Ein großer Ball oder ein mit Wolle und dergl. gefüllter Sack wird mittelst einer Leine an einem hohen Gegenstande, z. B. an der Decke des Turnsaales, an der Rahe des Rundlaufgerüstes 2c., in der Weise befestigt, daß er ohne Hindernisse ruhig hin- und herschwingen kann. Es erhebt ein Spieler, nach dem etwa bis zur Kopfhöhe des Kindes herabhängenden Sacke zielend, einen Stab mit der r. oder der l. Hand und stößt oder schlägt den Sack, um ihn in Bewegung zu bringen. Sofort tritt der nächste Spielgenosse heran, um bei günstiger Gelegenheit nach dem jetzt schwingenden Sacke zu stoßen und dadurch die Schwingungen zu vergrößern, worauf der Dritte stößt u. s. f. Wer nicht trifft, versucht den Stoß nochmals, tritt aber dann, wie jeder Andere, in die Reihe zurück. — Hängt der Sack tiefer, fast bis an den Boden herab, so kann er auch von Einem erfaßt werden, der dann soweit zurück geht und die Arme so hoch streckt, als es die straff gespannte Leine zuläßt. Plötzlich löst er die Hände von dem Sacke, ohne noch einen Druck oder Stoß auf denselben auszuüben. Schnell tritt der Nächste herbei, um sich so weit vorzubeugen, daß er den rückschwingenden Sack mit beiden Händen oder nur mit einer auffangen kann. Ist ihm dies gelungen, so hebt er wieder die Arme, läßt den Sack aus den Händen, und es kommt der Dritte herbei u. s. f. — Ist ein Satz Kegel vorhanden, so werden dieselben dort, wo der Sack dem Boden am nächsten kommt, aufgestellt, um so dieses Spiel gleichzeitig noch mit einem Kegelspiele zu verbinden. — Ebenso kann angeordnet werden, daß Einer nach dem Anderen die Bahn des schwingenden Sackes irgendwo mit Vorwärtslaufen rechtwinklig durchkreuze. — „Sowohl dann, wenn der Sack mit Stäben, als auch dann, wenn er mit den Händen gestoßen und getrieben wird, ist darauf zu achten, daß alle Stöße und Schläge nach derselben Seite und mit derselben Hand geführt werden, daß z. B. Alle nur mit der rechten Hand oder, was für die bei den Meisten schwächere Hand kräftigend und entwickelnd wirkt, links ausholen." (J. C. Lion). Bei dem Sacktreiben der Griechen (dem Spiel mit dem Korykos) kam es außerdem darauf an, den in eine pendelartige oder kreisende Bewegung versetzten Sack plötzlich aufzuhalten; oft geschah dies mit den Schultern, dem Rücken, der Brust, statt mit den vorgestreckten Armen, zum Zwecke einer wohlthätigen Erschütterung des Körpers, und der Sack war dann zuweilen auch mit Feigenkörnern, Mehl oder Sand gefüllt. (S. Jahn's deutsche Turnkunst 1816. 2. Aufl. S. 367, und v. Selmnitz: Bajonnetfechtkunst v. 1832 S. 29. u. 145.)

Die Bewohner auf Samoa haben — nach Wagner — statt der Kugel eine Orange mitten im Zimmer aufgehangen, so daß sie etwa 60 Ctm. über der Erde schwebt. Die Spieler sitzen im Kreise, und jeder ist mit einem kleinen zugespitzten Holzstäbchen versehen. Während die Orange im Kreise herumfliegt, sucht jeder ihr einen Stoß mit dem Holze zu geben. Es sind 2 Parteien; diejenige, welche der Orange eine bestimmte Anzahl Stiche versetzt hat, ist Siegerin und erhält gewöhnlich ein gebratenes Ferkel, das nach dem Spiele von beiden Parteien gemeinschaftlich verzehrt wird.

* Das Kugelwerfen.

(Plattdeutsch: Ihsbosseln, auch Klootscheten.)

In den nördlichen Marschgegenden Deutschlands, an den Ufern der Nord- und Ostsee, hat unsere Nation ein Kampfspiel, welches im Winter, wenn Gräben und Moräste fest gefroren sind, von Jung und Alt, ja häufig selbst von ganzen Dorfschaften gespielt und durch fröhliche Trinkgelage gefeiert wird. Es verbreitet dort frisches Leben unter den Menschen, weckt den Unternehmungsgeist und macht die Stärke des Armes und der Hand schätzbar. Es setzt eine ziemlich ebene Fläche voraus und verlangt an Zubehör nichts, als Kugeln von hartem Holze, 10—50 Lth. schwer, welche durchlöchert und mit Blei ausgegossen sind. Die Spielenden bilden zwei Parteien und stellen Mann gegen Mann. Man setzt den Anfang und das Ende der Wurfbahn fest, und es kommt nun darauf an, welche Partei ihre Kugel mit den wenigsten Abwürfen zum Ziele bringt, das oft ein bis drei Viertel-Meilen entfernt ist. „Dabei wird dann auch eine lange Strohdecke mitgeschleppt, auf welche der Werfer beim Wurfe barfuß anläuft, um sichereren Stand zu haben, als auf dem gefrornen Schnee; wir werden jedoch beim Jugendspiel diese Decke entbehrlich finden. Die besten friesischen Klootscheter werfen aber auch ihre bis $1^1/_2$ Pfund schweren Kugeln weit über 200 Fuß fort; wir werden uns mit geringeren Weiten begnügen können." (J. C. Lion.)

Es können auf beiden Seiten Mehrere werfen, so daß sich auf dieser A, B, C, 2c. auf jener a, b, c, 2c. ablösen; so daß A gegen a, B gegen b, C gegen c 2c. wirft. Diejenigen, welche nicht am Wurfe sind, gehen vorsorglich als Bahnweiser voraus, zeigen dem Werfer die beste, also eine solche Stelle an, wo die Kugel bei dem Niederfallen noch weiter rollt und geben vorsichtig Acht auf die fallende Kugel, daß ja Niemand getroffen werde. Man hat drei besondere Spiel- oder vielmehr Werfarten bei diesem Spiele, denn man wirft unter und über der Hand und mit einem Schwunge. Hat man ausgemacht, daß man vom Ende der Bahn wieder zum Anfange zurückwerfen will,

so bekommt die Partei, die ihre Kugel am weitesten brachte, noch einen Vortheil, der im Folgenden besteht. Gesetzt, a habe mit dem 20sten Wurfe 40 Schritte über das Ziel hinaus, bis nach Y, geworfen; A aber nur bis X, so daß ihm etwa noch 20, 30 Schritt bis zum Ziele fehlen, so tritt bei dem Zurückwerfen a, oder sein Nachfolger b, nicht auf Y, sondern auf X, und A, oder dessen Nachfolger B, auf Y, mithin kommt das, was a mehr warf, dem B zum Schaden und so umgekehrt.

Werfen nur 2 Personen gegen einander, so steckt man das Ziel minder weit. In Ditmarschen ist dies Spiel sehr gewöhnlich, und eine Dorfschaft sucht nicht wenig Ruhm darin, wenn sie der anderen im Ibsbosseln den Rang abläuft. Man sieht Knaben aus dem Dorfe A mit denen aus B im Handgemenge, weil A den Sieg in jenem Spiele nicht über B erhalten hatte, und dann hört man wohl: „Syn Jü nu Kirls, ju könnt ja ibsbosseln, als ehn döbe Hehn!" — Auch für die gebildetere Jugend ist dieses Spiel unter Einschränkung und nöthiger Vorsicht empfehlenswerth; denn sie, die ihren Körper durch „sitzende" Arbeit zu schwächen so viel Anlaß hat, bedarf der Bewegung weit mehr, als jene rüstigen Landleute: für sie ist Wetteifer in körperlicher Thätigkeit sehr zweckmäßig und vielleicht in vieler Rücksicht noch heilsamer, als in geistiger. Eine richtig und scharf werfende Faust ist mehr werth, als eine geladene Pistole, denn diese fehlt gemeiniglich, wann wir sie brauchen; jene ist immer unser treuer Gefährte. Ueberhaupt kann dies Spiel zur Gesundheit, zur Stärkung und Ausbildung des Körpers seinen Theil beitragen; noch mehr, wenn man es oft zum Gesetze macht, auch die linke Hand zum Werfen zu gebrauchen. Die Schwere der Kugeln richte sich nach der Kraft des Knaben oder des Jünglings. Daß man nicht in den Wurf treten müsse, versteht sich von selbst. Wie wahr ist es, was ein trefflicher Mann sagt: „Zur Behauptung der allgemeinen Gerechtsame des menschlichen Geschlechts ist es höchst wichtig, daß viel Muth, Kraft und Leben unter den Menschen sei und sie erhalte!"

Claus Harms bemerkt in seiner Lebensbeschreibung zu diesem Spiele: „Indessen fand Ringreiten, Rolandreiten (s. die betr. Spiele), Eisboßeln nicht etwa alle Monate statt, sondern alle Jahre Winters einmal; letzteres konnte wohl 2—3 mal geschehen. Der Leser wird dazu sagen: Du bist wohl immer dabei gewesen? Ja, das bin ich, mag selten dabei gefehlt haben!", welch letztere Worte sich auf seine Knabenzeit beziehen.

* Das große Kugelspiel.

(Jeu de Boules in Frankreich, Giuoco delle Pallotole in Italien.

Die Zusammensetzung dieses Spieles ist von der des später ausführlich beschriebenen Scheibenspieles (s. S. 138) gar nicht verschieden, aber sein Gewand ist auf eine sehr vortheilhafte Art verändert; denn statt der Scheiben werden hier Kugeln gebraucht. Ueber den Gang des Spieles habe ich hier nur auf jene Beschreibung zu verweisen aber über das

Zubehör und die dadurch veranlaßten Veränderungen muß hier das Nöthige gesagt werden.

Die Kugeln sind von hartem Holze, 7—9 Ctm. und darüber im Durchmesser. Da die Personen nicht immer einzeln, oder nur in 2, sondern auch in 3, 4 Parteien, jede zu 2, 3, 4 Personen getheilt, spielen, so sind zu einem recht vollständigen Spiele 4 halbe oder ganze Dutzend Kugeln nöthig, jedes von anderer Farbe, um die abgeworfenen Kugeln der verschiedenen Parteien schnell unterscheiden zu können. Allein auch schon mit 8 bis 12 nicht bemalten, sondern nur bezifferten Kugeln können 4 bis 6 Personen vollkommen unterhaltend spielen. Zum Ziele wird eine kleinere Kugel gebraucht, so wie bei dem Scheibenspiele eine kleinere Scheibe. Bei dem Abwerfen der Kugeln nach diesem Ziele ist es nicht gleichgiltig, ob sie vorwärts, rückwärts oder gar nicht in Umschwung (Rotation) kommen. Legt man sie auf die Hand, so daß sie bei dem Abwerfen über die Flächen derselben und der Fingerspitzen hinausrollen, so rollen sie auch, nach dem Niederfallen am Boden, weiter. Giebt man sich bei dieser Art, die Kugel anzufassen, noch so sehr Mühe, das Rollen zu vermeiden, es gelingt nicht, sie wird demungeachtet am Boden immer noch beträchtlich fortlaufen. Anfänger müssen folglich dies Fortrollen berechnen oder es anderweit aufheben lernen. Jenes geschieht durch öftere Beobachtung, dieses dadurch, daß man bei dem Abwerfen die Kugel unter der Hand hat und sie folglich von Oben faßt. Dann erhält sie eine Rotation, die ihrer Bewegung entgegen wirkt, und ihr Fortrollen am Boden fast ganz verhindert. Es ergiebt sich nun von selbst, daß die Kugeln in einem Bogen durch die Luft, nicht an der Erde hin geworfen werden müssen.

Den bequemsten Spielraum gewährt ein freier Sandplatz, denn hier rollen die Kugeln wenig oder gar nicht; für den Geübtesten eine ebene Wiese, denn hier muß das Rollen mit in Rechnung gebracht oder vermieden werden. Aber auch jeder beschränkte Platz ist brauchbar, wenn man wenigstens 20 Schritt frei hat.

Durch die Kugeln ist der Maßstab dieses Spieles viel größer als der des Scheibenspieles; die abzuwerfenden Körper sind schwerer, die Entfernung ist größer, und dadurch wird der damit verbundene Spaziergang beträchtlicher; denn da von dem letzten Gewinner das Ziel bei jedem Gange von Neuem 10, 16 bis 20 Schritt weit

ausgeworfen wird, so spielt man sich unvermerkt einige hundert Schritt auf dem Platze herum. Das Abwerfen der Kugeln erfordert ein genaues Abwägen der Kraft des Armes und gehörige Schätzung der Schwere gegen die Entfernung des Wurfes. Bliebe der Spielplatz immer derselbe, so würden seine Eigenheiten bald bekannt sein; aber er ändert sich bei jedem neuen Gange; immer erscheinen andere Vertiefungen, Erhöhungen und Abdachungen. Diese muß das Auge ausspähen, und sie werden ein Gegenstand der Beurtheilung. Hierzu gesellt sich endlich noch das stete Abmessen der Kugelentfernungen. Dies Alles macht das Spiel kunstvoll, nützlich und kurzweilig, sowie es durch Zufall, der die Kugeln bald so, bald so jagt, ungemein unterhaltend wird. Es verdient daher eine recht allgemeine Aufnahme bei jungen und erwachsenen Personen. Bei den Franzosen ist es unter dem oben stehenden Namen und auch unter dem des La Bauche gewöhnlich. Bei den Italienern wird es von 4 bis 6 Personen gespielt, die sich in zwei Parteien theilen. Die Kugeln haben wohl 14 Ctm. im Durchmesser und sind auf der einen Seite mit Blei ausgegossen, um sie steter zu machen. Die Punkte zählt man bis 21, und falls die eine Partei noch nicht 11 hat, wenn die andere schon 21 zählt, so hat sie das Spiel doppelt verloren. — Auch das Cochonnet, welches ich in der französischen Schweiz gesehen, war fast ganz dasselbe Spiel (Herm. Wagner beschreibt es in seinem Spielbuche S. 116). Ebenso dürfte das in Prof. Dr. Kloss's Mädchenspielen (G. Schönfeld in Dresden) beschriebene Boccia der Italiener fast gänzlich mit dem hier gegebenen Spiele zusammenfallen.

Desgleichen ist das schottische Querling im Grunde wohl dasselbe Spiel, nur in anderer Form. Man spielt es auf dem Eise mit 40 bis 60 Pfund schweren, halbkugelförmigen Steinen, die oben mit einem hölzernen oder eisernen Handgriffe versehen sind. Vermittelst desselben schleudert man sie auf der Oberfläche des Eises nach einem Ziele fort. Jeder Spieler sucht den seinigen so nahe als möglich daran zu bringen und die der Mitspieler davon wegzustoßen.

* Das schottische Mail.

„Die angenehmste Sommerbelustigung der Schottländer ist ein Spiel mit Schlägeln (clubs) und Bällen. Der Schlägel ist kegelförmig und endigt sich in dem Theil, welcher den Ball schlägt. Diese Stelle ist von Horn und mit Blei ausgegossen. Doch sind

die Schlägel hierin bei guten Spielern sechserlei Art, nämlich der gewöhnliche Schlägel wird gebraucht, wenn der Ball auf einem guten, bequemen Boden liegt, der Schraper (Scraper) und halbe Schraper im langen Grase, der Löffel in einer Höhlung, der schwere eiserne Schlägel zwischen Steinen und Koth, und der leichte eiserne auf sandigem Boden. Der Ball ist beträchtlich kleiner als der bei dem Cricket, aber viel härter, von Roßleder, auf eine besondere Art mit Federn ausgestopft und gesotten.

Die Spielbahn kann zirkelrund, dreieckig oder ein Halbzirkel sein. Die Zahl der Löcher ist nicht bestimmt, sie hängt stets von der Länge der Spielbahn ab. Die Entfernung eines Loches vom anderen ist allgemein $1/2$ Viertelstunde ($1/4$ englische Meile). Hier ist das Spiel jedesmal geendigt, und diejenige Partei, welche ihren Ball in den wenigsten Schlägen hinein bringt, hat gewonnen. Es können 2 bis 8 und mehr Personen zusammenspielen, aber unter 4 Personen ist's am angenehmsten, weil alle Verwirrung wegfällt, die bei 6, 8, 10 oder 12 Spielern stattfindet. Ein unebener Boden erfordert mehr Genauigkeit und Sachkenntniß des Spielers; um zu lernen, giebt man ihm daher den Vorzug. Leichte Bälle sind gewöhnlich, wenn man mit dem Winde, und schwerere, wenn man gegen ihn spielt. Bei dem Anfange des Spieles kann der Spieler seinen Ball auf eine beliebige Erhöhung legen, um desto bequemer schlagen zu können; in der Folge aber ist's nicht erlaubt. Man thut es vermittelst etwas Sandes oder Lehmes. Der Ball, mit welchem man das Spiel anfängt, darf nicht umgetauscht werden, bis er das nächste Loch erreicht hat, wenn er auch bersten sollte. Wenn ein Ball verloren wird, so ist das Loch auch für die Partei verloren. Wenn ein Ball zufälliger Weise aufgehalten wird, so kann der Spieler seinen Schlag noch einmal thun. Gesetzt, es spielen 4 Personen, A und B gegen C und D, jede Partei hat ihren Ball und spielt so:

A schlägt zuerst, nach ihm C, aber dieser treibt den Ball vielleicht nicht halb so weit, als A; in diesem Falle schlägt D, sein Gehülfe, zunächst — und das heißt: „Eins mehr (one more)" — um den Ball so weit fortzubringen, als die Gegner, oder so viel weiter, als möglich. Ist dieses geschehen, so schlägt B den Ball des A; dies heißt „in's Gleiche schlagen (the like)", nämlich mit den

Schlägen der Gegner. Wenn aber C und D wegen übler Lage ihres Balles durch den Schlag „Eins mehr" den Ball nicht so weit bringen können, so schlagen sie wechselseitig weiter, bis ihr Ball mit dem des A gleich ist, und dann erst kommt B zum Schlage. In dem Falle zählt man „Eins zu Zwei, Eins zu Drei u. s. w. Liegen die Bälle gleich oder ziemlich gleich, so schlagen die Parteien abwechselnd."

Die Schläge werden gezählt, und es kommt darauf an, mit weniger Schlägen das nächste Loch zu erreichen, als die Gegner.

Ich habe diese Beschreibung aus dem Englischen übersetzt. Sie ist sehr unvollständig, aber man wird für die Jugend sehr leicht ein gut bewegendes Spiel daraus bilden können, wenn es auch nicht ganz regelrecht Schottisch ist. Der dazu gehörige Schlägel besteht aus zwei Theilen, wie bei dem Mail (S. 124), ja man kann geradezu einen solchen Maillet dazu nehmen. Genauer genommen ist der Stiel etwa 1 Meter lang und steckt senkrecht in einem abgekürzten Kegel von festem Holze. Die abgestumpfte Spitze ist von Horn und mit Blei ausgegossen. Da dies Spiel sehr viel Aehnlichkeit mit dem Mail hat, so bleibt mein Urtheil im Ganzen dasselbe; es verdient alle Empfehlung.

* Das Kugelschlagen (Mail).

Unter den Bewegungsspielen bleibt dieses einst berühmte Spiel immer eins der trefflichsten. Da es fast ganz, selbst in vielen Gegenden von Frankreich, in Vergessenheit gerathen, und da es bei uns so gut als ganz unbekannt ist, so wird meinen Lesern eine meist aus eigener Erfahrung geschöpfte, möglichst genaue und gründliche Anweisung dazu gewiß willkommen sein.

Die Hauptsache des Spieles besteht darin, hölzerne Kugeln mit dazu gehörigen Schlägeln an dem Boden nach gewissen Regeln bis zu einem Ziele zu treiben. Ich muß daher bei dieser Beschreibung auf 3 Gegenstände Rücksicht nehmen: 1) auf Werkzeug und Ort, 2) auf das Verhalten der Spieler, 3) auf die gewöhnlichen Regeln des Spieles. Bei jedem dieser Punkte werde ich auf das Rücksicht nehmen, was für uns ausführbar ist.

Die Kugeln sind aus den Wurzeln des Buchsbaums gemacht, und diejenigen sind die besten, welche aus heißen Gegenden kommen. Das Hauptsächlichste zur Bildung dieser Kugeln muß die Natur thun. Die Wurzeln des Baumes bilden hier und da in den Spalten und Höhlen der Felsen rundliche Knollen, und diese geben den vollkommensten Stoff zu den Kugeln. Man trocknet sie einige Zeit, dreht sie vollkommen ab und härtet sie, bis sie die nöthige Festigkeit haben, den heftigsten Schlägen zu widerstehen,

ohne Beulen zu bekommen. Zu diesem Ende werden sie gekörnt, das heißt mit einem Hammer, dessen Bahn gekörnt ist, über und über geklopft, bis sie das Ansehen von geköpertem Zeuge oder von Chagrin haben (on les bat à grains d'orge), und dann fängt man an, sie einzuspielen, das heißt, man schlägt sie mit dem Schlägel auf einem Platze, der mit Flußsande überdeckt ist, anfangs mit schwachen, in der Folge immer stärker werdenden Schlägen herum und reibt sie nach jedesmaligem Gebrauche mit Glaskraut (Parietaria). So werden sie endlich hart. Außer dem Gebrauche werden sie in einem mit schmutziger Wäsche angefüllten Sacke am besten aufbewahrt. — Eine solche Kugel muß fast halb so schwer sein, als die Masse, womit man sie schlägt. Am gewöhnlichsten sind Massen von etwa 44 Neuloth, und die Kugeln von 18—20 Neuloth. Dieses Verhältniß sucht man, so viel als möglich, beizubehalten. Da aber das Holz nicht von gleicher specifischer Schwere ist, so entstehen kleinere und größere Kugeln von gleichem Gewichte. Wenn der Wind günstig, der Boden sandig und unmerklich abhängig ist, so nimmt der kluge Spieler größere Kugeln (Tabacans), um stärkere Schläge zu machen; bei nassem Wetter, wenn der Boden das Rollen verhindert, nimmt er gern etwas leichtere; bei trockenem Wetter und ebenem Boden aber am liebsten kleine, doch von gehörigem Gewichte (des voguets). Eine vollkommene Kugel muß, außer der gehörigen Schwere und Größe noch eine Haupteigenschaft haben, nämlich sie muß in ihrem ganzen Umfange, also in allen ihren Theilen bis zum Mittelpunkte, gleich schwer und nicht etwa auf einer Seite zu leicht sein, denn sie wird sonst schief rollen, hüpfen und springen und ihr Rollen nicht lange fortsetzen. Echte Mailspieler studiren ihre Kugeln und sie wissen genau, ob sie durch einen Schlag auf die Seite oder auf die Enden der Holzfasern weiter getrieben werden. So läßt sich im menschlichen Leben auf jede Kleinigkeit Nachdenken und gesunder Menschenverstand anwenden.
Ein Kugelhändler brachte einst einen großen Sack voll seiner Waare nach Aix, und seine Kugeln gingen reißend ab, das Stück zu 30 Sous. Nur eine wollte Niemand, weil sie ohne Ansehen war. Bernard, ein sehr geschickter Mailspieler, kaufte sie für 15 Sous. Er behandelte sie, und sie wurde so vortrefflich, daß sie ihm unfehlbar die Partie gewann. Sie wurde unter dem Namen la Bernarde sehr berühmt, und ihr nachfolgender Besitzer, der Präsident von Lamanon, schlug mehrmals 100 Pistolen dafür aus. Nach Versuchen, die ein Meister im Mail, nämlich Louis Brun, damit anstellte, lief sie immer 50 Schritt weiter, als 6 andere Kugeln, die er mit ihr zum Vergleichen schlug, und eine Schläge waren so abgemessen, daß

diese 6 immer nur etwa einen $^1/_2$ Meter von einander lagen. Dergleichen vollkommene Kugeln mögen sehr selten sein. Das Bisherige war zur richtigen Beschreibung des Mail nöthig. Jeder sieht von selbst leicht, daß für uns, zu jugendlichen Spielen, Kugeln von Buchsbaumholz schon hinreichen, da jene Wurzelauswüchse bei uns schwer zu erhalten sind. Läßt man bei dem Drechsler dergleichen von Buchsbaumholz machen, so bestellt man sie zu $6^1/_2$ Centimeter im Durchmesser, dann werden sie etwa 18 Neuloth wiegen. Ich habe sogar nur Kugeln von Weißbuchen (eigentlich Hornbaum, Carpinus betulus) gebraucht, und sie ziemlich brauchbar gefunden, freilich halten sie nicht so lange starke Schläge aus.

Der Schlägel (Mail, siehe die Fig. 16.), womit die Kugeln fortgetrieben werden, besteht aus der Masse a und dem Stiele b. Die Masse ist tonnenförmig gedreht aus dem Holze der immergrünen Eiche. Beide Enden sind mit eisernen Ringen beschlagen, die doch aber nicht bis auf die Fläche der Bahn vortreten dürfen, damit das Eisen nicht auf die Kugeln trifft. Sie ist anfangs nicht hart genug und muß daher nach und nach so abgehärtet werden, wie vorhin die Kugeln; besonders wird sie hart durch anfangs kleine und in der Folge immer heftiger werdende



Fig. 16.

Schläge. Genau durch die Mitte erhält sie ein Loch für den Stiel, der sehr haltbar darin befestigt werden muß. Da es bei uns keine immergrünen Eichen giebt, so muß man dazu eine andere feste Holzart wählen, z. B. die obige sogenannte Weißbuche oder auch den wilden Birnbaum. Das Gewicht der Masse ist wenigstens 33, gewöhnlich 42—44 Neuloth, wenn die Kugel 18—20 Neuloth wiegt. Der Durchmesser ihrer beiden Bahnen ist dem der Kugel ziemlich gleich. Die Wölbung ihres Bauches sollte eigentlich einem Bogen gleich sein, dessen Mittelpunkt c in der unteren Hand des Schlagenden liegt. Doch ist diese Genauigkeit so pünktlich nicht zu beobachten. Wichtiger ist es, den Schlägel nach Verhältniß seiner persönlichen Größe zu wählen; zu schwer und lang faßt man gern

den Boden, zu kurz und leicht nimmt man die Kugel gern bei den Haaren, faßt sie also nur oberhalb etwas. Man muß bei dem einmal angenommenen Verhältnisse bleiben. Der Stiel wird in Frankreich von Stechpalmenholz (Ilex aquifolium) genommen, denn er muß äußerst zähe und recht biegsam sein. Bei uns können junge, recht gerade Stämmchen vom Weißdorn (Cratägus Oxyacantha) recht gut in denjenigen Gegenden die Stelle des Stechpalmenholzes vertreten, wo dieses nicht wächst. Eine größere Biegsamkeit erhalten sie dadurch, daß man sie im Safte abschneidet und über Feuer so stark erhitzt, daß die schwarzwerdende Schale zerspringt. Noch besser sind dergleichen Stämmchen von Taxus, aber nur schwer zu haben. Der Stiel läuft vom oberen, etwa 2 Centimeter starken Ende verjüngt fort bis in das Loch der Masse. Seine Länge macht man in Provence und Languedoc der Hüfte des Spielers gleich. Zu Paris und am Hofe hatte man sie bis zur Achselgrube, und fand, daß man mit diesen die stärksten Schläge machen könne; aber Anfänger können mit dieser Länge nicht fertig werden und müssen sich erst nach und nach daran gewöhnen. Ueberhaupt müssen junge, noch nicht ausgewachsene Personen sie nach ihren Kräften abmessen.

Die Mailbahn ist 3, 4 und mehrere hundert Schritt lang, besteht aus recht ebenem, zubereiteten Boden mit Abzügen für das Wasser und ist an den Seiten, wie eine Allee, mit Bäumen besetzt u. s. w. An jedem Ende der Bahn steht ein kleiner eiserner Bogen (la passe oder l'Archet), durch welchen die Kugel am Ende des Spieles auslaufen muß. Bei uns gehören die Mailbahnen zu den Seltenheiten; doch findet man leicht bei jedem Orte Alleen und Plätze, wenigstens ganz ebene Wiesen, wo man das Mail treiben kann. Eine krummgebogene Ruthe, die mit beiden Enden in den Boden gesteckt wird, vertritt die Stelle des eisernen Bogens hinlänglich.

Verhalten des Spielers. Der Spieler hat die Kugel vor seinen Füßen liegen und soll sie mit dem Schlägel (Mail) nach einer bestimmten Richtung mit möglichster Kraft fortschlagen. Hierzu ist eine regelmäßige Stellung nothwendig, die ich hier angeben will, weil man sich sonst sehr häufig ganz linkisch dabei benimmt. Der Körper ist etwas vorwärts geneigt, weder zu gerade, noch zu krumm. Zum Ausholen des Schlages dreht er sich im Kreuz, nach der Rechten zu, etwas aufwärts und bei dem Schlage eben so zurück zur Linken. Hierdurch erhält der Mail einen größeren Schwung und mithin mehr Gewalt. Man nennt dies mit dem

Kreuze spielen (jouer de reins). Dieses Drehen muß mit voller Sicherheit geschehen, man darf sich dabei weder zu sehr vorwärts noch rückwärts neigen, weil sonst die Kugel verfehlt wird. Mit steifem Rücken zu schlagen, sieht schlecht aus und läßt nie so viel Gewalt zu. Die Füße dürfen weder zu nahe noch zu entfernt von der Kugel stehen. Der linke steht ihr mit der Ferse gerade gegenüber, beide sind etwas von einander gespreizt, und der rechte ist etwas rückwärts gezogen, um dem Schlägel freies Spiel zu lassen. Die Kniee müssen in der anfänglichen, doch nicht steifen Stellung bleiben, nach welcher das Auge den Schlag abmaß. Auf die Haltung des Mail kommt vorzüglich viel an. Die Hände dürfen bei dem Festhalten des Stieles weder zu nahe noch zu entfernt von einander sein. Zu oberst faßt die linke Hand so an, daß ihr Daumen vorn auf dem Stiele gerade herab liegt und auf die Mitte der Masse hinweist. Die Rechte liegt tiefer, ihr Daumen weder ganz oben noch ganz an der Seite des Stieles, sondern mitten inne und zwar etwas schräg, so daß er auf die Bahn der Masse hinzielt, womit man die Kugel schlägt. Nur mit diesen Handgriffen ist's am sichersten, die Kugel nicht zu verfehlen. Man muß vor dem Schlage nicht lange mit dem Schlägel messen oder zielen, sondern ihn ein einziges Mal nur der Kugel nähern, dann die Masse etwa bis zur Höhe der Schulter heben und zuschlagen. Sie weniger zu heben, giebt zu wenig Kraft. Zum Verständniß dieser Vorschriften muß man den Schlägel und die Kugel selbst nehmen. Es giebt eine Menge Personen, welche jedes Werkzeug, das in beiden Händen geführt wird, so fassen, daß die linke Hand vorgreift. Diese müssen von dem meisten obigen das Gegentheil thun. Vollkommene Spieler verbinden Sicherheit mit großer Stärke des Schlages. Der oben genannte berühmte Spieler Bernard schlug die Kugel auf ebener Bahn, ohne Hülfe des Windes und des Abhanges, bis auf 405 Schritte in bestimmter Richtung. Auf einer Wiese ist dies unerreichbar. Anfänger dürfen nicht gleich stark schlagen und die Kugel gleich so weit forttreiben wollen, als geübte. Nur durch kleine Schläge erwirbt man nach und nach Sicherheit der Faust und der Stellung; die Stärke des Schlages folgt dann bald von selbst.

Kommt man an's Ende der Mailbahn, so muß man seine Kugel durch den schon oben genannten Bogen treiben. Hierzu nimmt man bei dem kunstgerechten Mail eine eigene eiserne Kugel

(boule de Passe), die man zum Durchlaufen auf die Stelle der seinigen setzt und ebenso ein besonderes Werkzeug. Für unsere Knaben ist beides nicht nöthig.

Einrichtung des Spieles selbst. Oeffentliche Mailbahnen giebt es bei uns wohl keine mehr; ich würde also eine vergebliche Arbeit übernehmen, wenn ich alle Gesetze des regelrechten Mail, die sehr zahlreich sind, hier mittheilen wollte; denn sie passen größtentheils nur für das Spiel in bester Form, und ich habe es hier nur mit der Jugend zu thun, die das Spiel nur zur körperlichen Erholung und Uebung anwendet; ich werde folglich nur das anführen, was für sie brauchbar ist.

Es giebt vier Arten, dies Spiel zu treiben.

I. Auf eigene Rechnung. Hierbei steht jeder Spieler nur für seine Person, und jeder kann nur für sich gewinnen.

Die Kugeln werden an den Anfang der angenommenen Bahn gelegt und jeder Spieler schlägt, wenn die verloste Reihe an ihn kommt, seine Kugel fort; Jeder zählt seine Schläge, und derjenige, welcher mit den wenigsten am Ende der Bahn die Kugel durch den Bogen bringt, hat gewonnen. Ist die Partie auf diese Art geendigt, so kann man gleich wieder zurückspielen bis zu dem Bogen, der im Anfange der Bahn ist.

II. Mit Parteien. Die Gesellschaft theilt sich hierbei in zwei Parteien, und jeder Spieler arbeitet für den Gewinn derjenigen, zu welcher er gehört. Ist aber die Zahl ungleich, so kann Einer die Stelle von zwei Personen vertreten, indem man ihn zwei Kugeln statt einer spielen läßt. Jeder Spieler zählt seine Schläge, und diejenige Partei, welche ihre sämmtlichen Kugeln mit den wenigsten Schlägen durch den Bogen bringt, hat gewonnen.

Bei beiden Arten kann man auch eine bestimmte Anzahl von Schlägen festsetzen, mit welchem Jeder seine Kugel bis vor den Bogen bringen, d. h. zum „Durchgange“ (en passe) stellen, soll. Auf ordentlichen Bahnen setzt man sich gewöhnlich mit 3 bis 4 Schlägen zum Durchgange; im Freien muß man sich nach der Länge der angenommenen Bahn und nach den Kräften der jungen Spieler richten. Derjenige, welcher seine Kugel dann nicht mit den bestimmten Schlägen so weit bringt, ist ab; derjenige aber, welcher sie in weniger Schlägen dahin bringt, muß sie wieder eine bestimmte Zahl von Schritten, 30, 40, 50, zurücktragen und sie von da noch einmal schlagen. Folgende Gesetze kann man bei beiden Spielarten überall annehmen.

1. Man kann seine Kugel zurechtlegen, wenn sie zum Schlage nicht bequem liegt; man nimmt sie daher gern aus Höhlungen, die den Schlag hindern und legt sie auf eine höhere Stelle, nur darf man sie weder vor noch zurück legen.

2. Wer im Schlagen seine Kugel verfehlt (pui fait une pirouette), verliert einen Schlag, denn er muß auch diesen Fehlschlag mit zählen, und das so oft, als es immer geschehen mag.

3. Zerbricht der Schlägel, oder reißt sich die Masse vom Stiele los, so wird der Schlag nicht mitgezählt, wenn das abgebrochene Stück noch hinter der Kugel liegt; liegt es aber vor der Kugel, so wird der Schlag gezählt.

4. Jeder, welcher zuerst zum Durchgange, also an der vor dem Bogen dazu gezogenen Querlinie ankommt, kann seine Kugel durchtreiben, ohne erst auf die zu warten, welche noch nicht so weit sind.

5. Derjenige, dessen letzter Schlag die Kugel zufällig schon durch den Bogen gejagt hat, muß sie wieder auf die Stelle des letzten Schlages zurücktragen und nochmals schlagen.

6. Liegt bei dem Durchlaufen die Kugel eines Nebenmannes auf irgend eine Art im Wege, so darf man sie nicht wegnehmen, sondern muß sehen, wie man trotzdem fertig wird.

7. Ist die Kugel einmal durch den Bogen gelaufen, so wird sie für durchgelaufen angesehen, und wenn sie auch durch Zufall wieder zurückliefe.

8. Stößt man bei dem Durchlaufen auf die noch nicht durchgelaufene Kugel eines Anderen und treibt diese durch, so wird auch diese für richtig durchgebracht angesehen.

III. Mit starken Schlägen. (Aux grands coups). Hierbei kommt es nur darauf an, wer seine Kugel mit einem einzigen Schlage oder mit einer vorher ausgemachten Zahl von Schlägen am weitesten bringt. Der schwächere Spieler läßt sich hierbei etwas vorgeben. Gewöhnlich spielen nur zwei. Stößt die Kugel des zweiten Schlägers an die schon fortgeschlagene des ersten, so hat jene gewonnen, und wenn sie auch hinter dieser liegen bliebe.

IV. Mit Spitzfindigkeiten (A la Chicane) spielt man im Felde, in Alleen, auf Wegen, überall, und ist gezwungen, die Kugel zu nehmen, wie sie liegt, ohne ihre Lage verbessern zu dürfen. Zum Ziel wird ein Baum oder irgend ein Paß zwischen zwei Bäumen,

Gebüschen &c. festgesetzt; wer mit den wenigsten Schlägen bis dahin gelangt, oder, bei gleicher Zahl von Schlägen, die Kugel am weitesten hinaus bringt, hat gewonnen.

Dies sind die vier gewöhnlichen Arten des französischen Mail. Jede Spielgesellschaft wird sich leicht selbst beliebige Gesetze geben können; ich habe daher Vieles übergangen, was nur der Uebereinkunft unterliegt.

In Frankreich war dies Spiel sehr lange Zeit ganz ungemein geschätzt. Wann es entstanden sei, ist unbekannt; aber es ist alt, obgleich nicht den Galliern bekannt. Karl der V. verbot es, weil man zu sehr Hasardspiel daraus machte. Unter Ludwig XIV. war es das Spiel großer Herren. Der König spielte es, sowie ganz Paris. Besonders gewöhnlich war es in Provence und Languedoc. Man fand überall öffentliche Spielbahnen mit einem Maître und seinen Commis. Der König hatte seinen ordentlichen Portemail, der ihm die Werkzeuge herbei trug, und wer weiß was noch für andere Bediente des Spieles. Weichlichkeit, Mode, sowie Karten und Würfel haben auch dieses sehr gesunde Spiel mehr und mehr verdrängt.

Es empfiehlt sich durch die mannigfaltige Bewegung, die es dem Körper im Freien gewährt. Der Grad dieser Bewegung hängt ganz von den Spielern ab; man kann langsam und geschwind spielen. Selbst mitten im Winter, wenn der Boden schneefrei ist, kann man es anwenden. In Frankreich hielt man es daher für ein der Gesundheit sehr zuträgliches Spiel, und empfahl es gegen alle Arten von Rheumatismus als sehr wirksam. Es übt überdem Hand, Arm und Augenmaß ungemein, verlangt eine genaue Richtung der Kraft, sichere, feste Haltung des Körpers bei aller Kraftäußerung, und ist dabei vollkommen unschuldig, weil es auch ohne allen Gewinn unterhält. Es ist daher Großen und Kleinen zu empfehlen.

* Das Billard.

Die Vortrefflichkeit dieses Spieles hätte mich leicht verleiten können, hier eine Beschreibung davon zu liefern, wenn es meine Sache wäre, Wasser in den Fluß zu tragen. Ueberall findet man Billards und Spieler, welche Anweisung geben können. Ich übergehe deswegen alle gewöhnlichen Spielarten und lasse mich hier nur auf die Beschreibung des einen ein, das bei uns weniger bekannt ist.

Kegelbillard oder Piroli.

Die 5 elfenbeinernen Kegel, jeder etwa 5 Ctm. hoch, werden auf die Mitte des Billards gestellt. Der König steht in der Mitte, auf dem Flecke der Caroline, die anderen auf den Ecken eines Vierecks, dessen Winkel nach der Mitte der vier Banden hinweisen. Ihre Entfernung von einander ist dem Durchmesser der

Kugeln gleich. Bei diesem Spiele gelten die Gesetze des einfachen Billards (en deux) überall; das Machen der Bälle, das Verlaufen, Sprengen, Versprengen u. s. w., alle Fehler und Verdienste werden so berechnet; auch geschieht das Aussetzen auf gleiche Art. Man spielt bis 16. — Man kann es auch als Quarambole spielen. Die besondern Gesetze dieses Spieles bestehen in Folgendem: (B. heißt Ball, K. Kegel, G. Gegner).

1. Werfe ich mit meinem eigenen Balle einen K., so verliere ich 2.

2. Thue ich eben das, aber mit des G. B., so gewinne ich 2.

3. Werfe ich den König allein um mit meinem B., so verliere ich 5.

4. Thue ich dasselbe mit des G. B., so gewinne ich 2.

5. Mache ich mit des G. B. so viel K., als zugleich mit meinem B., so werden nur die letzten als Verlust berechnet.

6. Mache ich aber mit des G. B. 2 K. und mit meinem nur einen, so gewinne ich nur 2, weil für den letzteren 2 abgezogen werden.

7. Mache ich mit des G. B. eine K., aber verlaufe mich zugleich, so wird nur für das Verlaufen gerechnet, und ich verliere 2.

8. Werfe ich durch des G. B. einen Kegel und mache zugleich den B., so gewinne ich 4; wenn ich zugleich 2 K. werfe, 6 u. s. w.

9. Mache ich einen B., werfe aber mit meinem B. einen K., so zählt nur der letzte zu meinem Verluste.

10. Werfe ich durch des G. B. alle K. auf einmal, so habe ich die Partie sogleich gewonnen; allein auch sogleich verloren, wenn ich's mit meinem eigenen B. that.

11. Bleibt ein B. zwischen dem K. stehen, so wird er ordentlich herausgespielt, und hat er bei dem Hineinlaufen einen K. geworfen, so wird dieser erst auf der Stelle aufgerichtet, wo er liegt, und sollte es auch dicht neben dem B. sein. Hierauf kommt es erst zum Herausspielen des B., und ist dieser B. herausgestoßen, dann wird jener K. an seinen ordentlichen Platz gestellt. Alles, was dabei geworfen wird, kommt nach den obigen Regeln in Rechnung als Plus, wenn es des G. B. warf, aber auch als Minus, wenn es der meinige that.

Anmerkung. Das Aufstellen jenes K. geschieht deswegen, weil er von dem B. bei dem Herausspielen geworfen werden könnte; ließe man ihn liegen, so wäre dies nicht möglich. Bei diesem Herausspielen ist viel Vorsicht nöthig. Ist es mein B., so muß ich ihn heraus auf den des G. spielen, so gut es gehen will. Ist es aber des G. B., so ist es rathsam, ihn nur leise zu treffen; denn alsdann muß der G. selbst das Herausspielen übernehmen.

Es ist gar keinem Zweifel unterworfen, daß das Billard eines der vollkommensten Spiele sei. Es kurzweilt durch große Mannigfaltigkeit der vorkommenden Fälle, die ins Unendliche geht, weil die Lagen der Bälle, ihre Enfernungen und Winkel zu den Löchern unabsehbar verschieden sind; durch Mannigfaltigkeit der Mittel, den jedesmaligen Fall zu behandeln; durch das damit verknüpfte sinnliche Beobachten und Beurtheilen der Winkel und Entfernungen, der Art des Stoßes, die hier am besten anzuwenden ist, und der Abwiegung der Kraft des Armes und der Hand zum Stoße. Alles dies gewährt für den Geist eine mäßige Anstrengung und giebt ihm Gelegenheit, in der gehörigen Leitung des Körpers ein stilles Vergnügen zu finden. Hierzu kommt endlich noch die sehr heilsame Bewegung des Körpers, die zwar nur mäßig, aber daher für manche Zeiten, besonders nach Tische und nach „sitzenden" Arbeiten, um desto zweckmäßiger, durch einige Dauer dennoch sehr wirksam, und durch die unzähligen damit verknüpften Bewegungen und Stellungen des Körpers sehr vortheilhaft ist.

Alle diese guten Seiten des Billards sind auch für die etwas herangewachsene Jugend genießbar. Ich würde eilen, sie zu dieser Uebung zu führen, um ihren Beobachtungsgeist und ihre Beurtheilungskraft an sinnlichen Gegenständen zu schärfen; denn beide sind von äußerst großem Einfluße, weil wir der Körperwelt erst mit dem Tode entfliehen können. Auch kann dieses Spiel viel zur Geschicklichkeit und Biegsamkeit ihres Körpers beitragen. Schade, ewig Schade, daß man allmählich anfängt, das Billard zu einem Spiele des Gewinnes zu machen, wozu es viel zu edel ist; ferner, daß es so kostbar durch die dazu gehörigen Anstalten wird und daher nur von reichen Familien angeschafft werden kann! Es giebt indessen ganz kleine Billardtafeln, die man mit allem Zubehör für 30 bis 45 M. anschaffen kann, und die dennoch brauchbar sind.

C. Kegelspiele.

Diese in unseren Tagen in Stadt und Land namentlich in Deutschland, und wo Deutsche in fremden Ländern leben, so vielfach betriebenen und wegen ihres wohlthätigen Einflusses auf den menschlichen Organismus so ungemein empfehlenswerthen Spiele scheinen in der Form, welche sie gegenwärtig angenommen haben, nicht zu alten Datums zu sein, wenngleich Göthe sie in's Mittelalter verlegt, und das Wort „Kegel" altdeutsch ist.

„Das viele Schreien, Kegelschieben
Ist mir ein gar verhaßter Klang.
Sie toben, wie vom bösen Geist getrieben,
Und nennen's Freude, nennen's Gesang."

So läßt der Altmeister von Weimar den Kopf sprechen, der immerfort am schalen Zeuge klebt, mit gier'ger Habsucht nach Schätzen gräbt und froh ist, wenn er Regenwürmer findet. So wird der trockene „Schleicher" charakterisirt, der als Famulus dem genialen Faust zur Seite steht. — Das älteste uns bekannte, dem italienischen Boccia verwandte Kegelspiel war, wie uns Homer in der Odyssee belehrt, bereits zur Zeit des trojanischen Krieges unter den Griechen sehr verbreitet. Die Kegel waren von Stein und führten den Namen Pessi. Die Freier der schönen Penelope, denen, wenn nicht die Erfindung, so doch die Ausbildung des Spieles zugeschrieben wird, vergnügten sich lange Zeit vortrefflich damit. Der alte anziehende Antiquarius Athenäus schildert das antike Kegelspiel in seinen interessanten „Tischreden" in folgender Weise: Die Anzahl der edlen Freier, theils aus Ithaka, theils aus der Nachbarschaft, welche sich um die Gattin und die Güter des Odysseus bewarben, belief sich auf 108. Ihr entsprechend war auch die Zahl der Kegel, d. h. unten viereckiger, oben abgerundeter Steine, die ihnen zum Spiel dienten. Die Freier stellten sich nun in 2 Reihen einander gegenüber, und ebenso wurden auch die Steine gesetzt. Die Mitte des Platzes zwischen beiden Schlachtordnungen nahm ein besonderer Stein ein, der von der Fürstin den Namen Penelope führte. Diese steinerne Penelope war das Ziel, nach dem die bei dem Spiele Betheiligten aus einer bestimmten Entfernung werfen mußten. Die Ordnung des Werfens wurde durch's Loos entschieden. Wer die Penelope glücklich traf und von ihrer Stelle entfernte, durfte seinen Stein an den Platz derselben setzen, und er warf nun von diesem Standpunkte mit der Penelope nach seinem eignen Steine, der seinen früheren Ort wieder erhalten hatte. — Glückte es ihm, diesen zu treffen, ohne einen anderen Stein zu berühren, so war er der Sieger, der, wie man glaubte, die „Braut heimführen werde." (Börsenzeitung von 1871.)

* Das gewöhnliche deutsche Kegelspiel.

Es wäre zu bedauern, wenn dieses Spiel durch manche andere, besonders auch durch das Billard verdrängt würde; denn es ist viel leichter zu veranstalten, als dieses, und in vieler Rücksicht unendlich besser, als die Kartenspiele; nur sollte man links ebenso oft schieben, als rechts. Ich gönne ihm daher in der Absicht hier eine gedrängte Beschreibung, es vielen Personen, die es nur dem Namen nach kennen, wieder zu empfehlen.

Es giebt zwei Arten desselben, die sich jedoch nur durch Verschiedenheit ihrer Bahnen unterscheiden, nämlich das lange Kegelschieben auf einer langen Kegelbahn, und das kurze auf einer kreisförmigen Bahn, in deren Mittelpunkte die Kegel stehen, und bei welcher die Spieler bei dem Werfen auf einen beliebigen Punkt des Umkreises treten. Bei beiden ist die Spielmethode

folgende: Jedem der 6, 8 oder 12 Spieler werden 50 oder 60 oder 100 Punkte unter seinen Namen geschrieben, d. h., sie werden ihm im Stamme angeschrieben; diese sind gleichsam eine Schuld, ein Minus, das er abverdienen muß. Nach jedem Wurfe werden die gemachten Kegel von jenem Minus abgezogen, und der Rest unter den Namen des Spielers gesetzt. Sobald er nach und nach durch mehrere Würfe die bestimmten Punkte gemacht, d. i. sein Minus gleichsam abbezahlt, und also nichts mehr im Stamme hat, so werden alle darüber geworfenen Kegel sein Plus; sie werden ihm, wie man sagt, gut geschrieben und von den anderen Spielern, die noch minus haben, bezahlt. Jeder Spieler bestrebt sich folglich, recht viel Kegel zu werfen, um bald und so viel als möglich plus zu machen. Ist man, nachdem jeder Spieler mehrere Würfe gemacht hat, so weit gekommen, daß einige schon plus haben, andere dagegen noch minus, so wird jenes summirt und mit der Summe des Minus verglichen. Hierauf wird noch so lange geworfen, bis das Plus dem Minus gleich ist. Dann endigt sich das Spiel, und diejenigen, welche noch minus, also noch Kegel im Stamme haben, bezahlen jeden Kegel an die anderen. Die Schwierigkeit ist hierbei, durch den letzten Wurf jene Gleichheit heraus zu bringen, also das Spiel auszumachen. Wenn z. B. der Spieler A 4, B 5, C 6 Kegel gut geschrieben oder plus hat, und dagegen D 3, E 6, und F 7 minus, so daß hier 16 minus und dort 15 plus sind, so darf derjenige, an dem die Reihe des Werfens ist, nur noch einen Kegel machen, und jeder, den er mehr wirft, kann ihm von der Zahl seiner schon gewonnenen Kegel abgezogen werden, wenn es vorher so bestimmt wurde u. s. w.

Die vorzüglichsten Gesetze des Kegelspieles sind folgende, wenn man nämlich nicht gerade die Zahl nur gelten lassen will, die geschoben wird:

1) Niemand darf über das bestimmte Mal hinaustreten. 2) Wer nichts trifft (ein „Loch" macht, einen „Pudel" schießt), dem wird ein Kegel zur Last geschrieben. Geht sie dagegen zwischen einem Eckkegel und dem nächsten Paare hindurch, ohne zu treffen, so ist dies eine „Bleibe," d. h. es bleibt die Summe stehen, es wird der Wurf nicht bestraft und nicht belohnt. Rollt sie zwischen den mittelsten Reihen hindurch, also bei dem Könige vorbei, so ist dies eine „Methode" und gilt 3. Das „Herz" (der vorderste

und hinterste Kegel und der König zusammen) 6. Wirft Jemand 7 Kegel, so gilt dies 12, 8 = 16, 9 = 24, „Schur," d. i. alle 8 um den König, so daß dieser stehen bleibt, 36. Bei diesen Werthen kommt es noch darauf an, ob z. B. alle 9 Kegel auf eine Kugel oder auf 3 Kugeln gefallen sind; in ersterem Falle gilt es sogar 48. Doch ist dies Alles Sache vorhergehender Vereinbarung, und erhalten die Spiele nach diesen Bestimmungen, namentlich in Bezug darauf, ob die Kugeln an den Seitenwänden anecken dürfen oder nicht, verschiedene Namen, z. B. Liebecken, Anecken, Brettspiel ꝛc. 3) Eine Kugel, die über das Wurfbrett hinausgeworfen wurde, ist verloren und heißt „Sand," und ihr Werfer verliert 1; dagegen ist jeder Wurf neben das Brett oder an die Seitenwände der Bahn giltig; doch ist in letzterem Falle vorher zu bestimmen, wie viel ein solcher Brettschub gelten soll, gewöhnlich nicht mehr als 3, wenn auch z. B. 8 Kegel gefallen sind. 4) Wird die Kugel durch irgend etwas aufgehalten, ehe sie über das Wurfbrett hinaus ist, so darf noch einmal geworfen werden. 5) Prellt sie einen Kegel vom Leg (d. i. dem hölzernen oder blechernen Kreuze, worauf die Kegel stehen), so, daß er außer demselben wieder steht, so ist dennoch derselbe als gemacht anzusehen; aber nicht so, wenn er innerhalb des Legs steht. 6) Der König allein gilt stets 3; der vorderste Eckkegel allein in der Regel 2.

Das Kegelspiel kann sich auch ganz einfach gestalten. Auf irgend einem ebnen Platze wird z. B. nur ein Kegel (gewöhnlich der König) aufgestellt. Alle schieben nach ihm; wer ihn nicht trifft, tritt einstweilen aus; die Treffenden schieben wieder der Reihe nach ꝛc., bis schließlich nur noch ein Treffender da ist, welcher den Preis erhält. Oder es werden alle Kegel aufgestellt. Dem Schiebenden aber werden die Augen verbunden, auch wird er vor dem Schube erst mehrmals herumgedreht. Wer dennoch trifft, erhält den Preis. Schon bei den deutschen Schützenfesten im 16. Jahrh. warf man auf freiem Felde nach 3 hintereinanderstehenden Kegeln, auch nach 9.

Beschäftigung des Geistes ist bei diesem Spiele vorzüglich nur für Kinder, die im Rechnen noch nicht die ersten Anfangsgründe verstehen; diese erhalten beständig kleine arithmetische Aufgaben, die sie im Kopfe aufzulösen haben. Hierdurch wird das Spiel für sie empfehlenswerth. Erwachsene Spieler finden Stoff zum Denken und Beobachten in der eigenthümlichen Beschaffenheit der Bahn, wonach sie den Wurf der Kugel einzurichten haben. Noch mehr findet dieses aber bei dem kurzen Kegel-

schube statt. Weit mehr leistet es in Hinsicht des Körpers, insofern es denselben auf eine wohlthätige Art bewegt, den Arm, oder noch besser, wenn man auch oft links spielt, die Arme stärkt u. s. w.

* Das Kegelwerfen.

Diese Art des Kegelspieles ist bei uns weit seltener, als in der Schweiz und in Frankreich. Die Kegel sind vollkommen so groß, wo nicht noch etwas größer, als unsere gewöhnlichen; ebenso die Kugeln. Beide müssen bei der Jugend nach Verhältniß ihrer Kräfte gewählt werden. Die Kugeln haben eine Vertiefung oder ein Loch für den Daumen, und ein größeres zum Einlegen der 4 übrigen Finger. Vermittelst dieser Löcher faßt der Spieler die Kugel fest, und wirft sie in einem gestreckten Bogen durch die Luft nach den Kegeln, die aber hier so weitläufig stehen, daß die beiden äußersten Kegel einer Seite fast 2 M. von einander entfernt sind. Bei diesem ersten Wurfe ist es ihm freilich lieb, gleich einen oder mehr Kegel zu werfen; aber noch mehr sieht er darauf, daß sich die Kugel nicht zu weit von den Kegeln entferne. Ist dieser Wurf geschehen, so geht er nun hin, stellt sich in den Platz der abgeworfenen Kugel, und wirft mit dieser zum zweiten Male auf die Kegel. Je näher er jetzt steht, je vortheilhafter ist es. Jetzt muß er die Wirkungen der mancherlei möglichen Richtungen des Wurfes gegen die Kegel aus Erfahrung kennen und so werfen, daß die zuerst getroffenen Kegel in ihrem Falle so viel als möglich von den anderen mitnehmen. So macht es, nachdem gelost worden ist, jeder Spieler, und derjenige, welcher in seinen zwei Würfen die meisten Kegel traf, erhält diejenigen von jedem Mitspieler bezahlt, die er mehr als dieser machte. Der Gewinner macht bei dem neuangehenden Spiele nicht nur den ersten Wurf, sondern er bestimmt auch den Ort, und mit ihm die Entfernung, aus welcher jeder Spieler seine erste Kugel abwerfen muß. Es versteht sich von selbst, daß man auf dieses Kegelwerfen auch die Berechnungsart des gewöhnlichen Kegelspieles anwenden kann.

Dieses Spiel ist auf jeden Fall gehaltvoller, als das vorige. Es erfordert gar keine Bahn, sondern jeder freie Platz, wo man nur eine Stelle für den Stand der Kegel ebnet, ist hinlänglich dazu; dies ist nicht nur sehr bequem, sondern es hat viel Einfluß auf den Werth des Spieles. Denn da der Standpunkt bei dem Abwerfen bald hier, bald dort ist, je nachdem es dem letzten Gewinner gefällt, so wird dadurch das weitere Fortrollen der Kugel bestimmt, insofern es von den mannigfaltigen

kleineren oder größeren Abdachungen des Bodens abhängt. Der Wurf in einem Bogen durch die Luft erfordert weit genauere Abmessung der Kraft des Armes, der Schwere der Kugel und der Weite des Wurfes gegen einander, als das Fortrollen in gewissen Schranken bei dem vorigen Spiele. Es gehört hierzu, sowie auch besonders zu dem zweiten Wurfe in der Nähe, mehr Beobachtung, als bei jenem. Die körperliche Bewegung möchte bei beiden gleich stark und heilsam sein, doch kann man bei diesem nach Belieben die Entfernung des Wurfes größer machen und dadurch den Armen mehr Arbeit verschaffen.

Beiderlei Spiele lassen sich nicht nur im Freien treiben, sondern auch selbst auf geräumigen Sälen, mit ledernen Kegeln und Kugeln, die mit Haaren ausgestopft sind. Dergleichen Kegel erhalten zum festeren Stehen nur eine dicke, hölzerne Scheibe als Fuß.

Eine andere hin und wieder in Schlesien gebräuchliche Art des Kegelwerfens ist diese: Der Spieler A stellt seine 4, 5, ja 9 Kegel in eine Reihe, und B auch ebensoviel; es ist daher gut, mehr als 9 Kegel zu haben. Oder beide Parteien losen; die eine (B) erhält 5 gemeine Kegel, die andere (A) 3 und den König. Die Königspartei fängt das Spiel an. Beide sind 10, 12, 15 und mehr Schritte von einander entfernt, und die Kegel stehen möglichst versteckt in beliebiger Entfernung von einander. Darauf wirft A mit der Kugel von der Stelle der Kegel herüber nach den feindlichen Kegeln, um einen niederzustrecken. Gelingt dies nicht, so wirft B nach den Kegeln der Partei A; trifft aber A einen Kegel, so nimmt B nicht nur die Kugel, sondern auch hinterher den umgefallenen Kegel und wirft damit nach den Kegeln der Partei A. Allein A hat nun auch das Recht, seinen Muth an des B Kegeln zu kühlen; er nimmt erst die herübergeworfene Kugel, dann den Kegel, schließlich alle etwa von seiner Partei gefallenen Kegel, und bombardirt damit gegen die feindlichen Kegel. Dann folgt B wieder, der es ebenso macht rc. Die Partei, deren sämmtliche Kegel am ersten umgeworfen sind, hat verloren.

Das Spiel ist einfach, aber lustig und unterhaltend für den, der gern körperlich thätig sein will. Das beständige Zusammenholen und Aufsuchen der Kegel und Kugeln, sowie das Fortschleudern derselben, giebt Bewegung und Uebung des Augenmaßes. Wer sich an's Bein treffen läßt, den schmerzt es, man muß es folglich nicht in den Weg stellen.

Der Kegeltisch.

Das gewöhnliche Kegelspiel hat man schon dadurch in's Haus verpflanzt, daß man, wie oben gesagt ist, statt der hölzernen Kegel

und Kugeln, lederne gebraucht. Man ist weiter gegangen, und es ist geglückt, in jedem Zimmer eine Art von verjüngter Kegelbahn haben zu können. Hier ist eine Beschreibung. Fig. 17 stellt einen

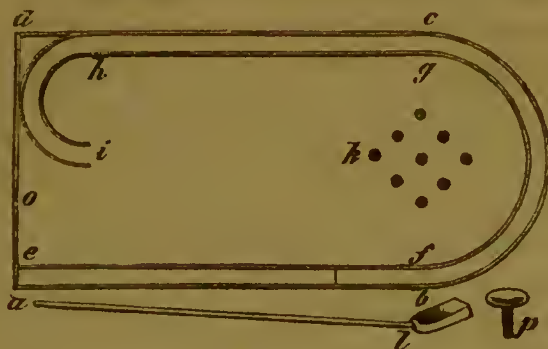


Fig. 17.

Kegeltisch vor. Seine Länge ist etwa 114 Centimeter, und er ist etwa halb so breit. Auf der einen Seite ist er halb abgerundet. a b c d ist ein umlaufender Rand, 9 Centimeter hoch, wodurch der ganze Tisch zu einem 9 Centimeter tiefen Kasten wird. Mit diesem Rande läuft durch e f g h ein anderer parallel, so daß durch beide ein langer Gang oder eine Rinne entsteht. Von h schlägt sich dieser Gang in einem halben Zirkel herum, dessen größte Peripherie sich in der Mitte des Tisches bei i endigt. Hier öffnet sich der Gang. Eine Kugel, am besten eine gewöhnliche Billardkugel, die bei n in die Rinne gelegt, einen Stoß bekommt, wird den ganzen Gang durchlaufen und von i nach k gegen die Kegel rollen. Die Kugel wird durch einen Stoß mit einer Masse fortgebracht, welche von festem Holze gemacht ist, und in diesem Falle einem Billardstabe mit einer daran befestigten Schüppe gleicht. Die obige Rinne wird, um das starke Geklapper zu verhüten, mit Flanell ausgefüttert, und von m an bis zu ihrem Ende völlig mit einer betternen Decke verschlossen, damit die Kugel nicht herausspringen kann. Um den Abstoß der Kugel recht bequem zu machen, läßt man den Grund der Bahn von dem Rande des Querbrettes e — a schräg herab in die Tiefe laufen.

Man muß diese Art des Kegelspieles nicht mit dem wirklichen Spiele im Freien vergleichen; denn dieses hat in körperlicher Hinsicht viel mehr Vollkommenheit. Man kann aber nicht immer im Freien sein, und dann

ist der Kegeltisch doch unendlich besser, als die Karte oder dergleichen. Es ist ein unterhaltendes Spiel, das fast ganz die sanfte Bewegung des Billards gewährt.

Eine Abänderung dieses Spieles entsteht, wenn man, statt einer Kugel, eine Art Kreisel gebraucht. Man kann hierzu denselben Kegeltisch anwenden, und es ist daher unnöthig, einen eigenen dazu verfertigen zu lassen, der etwa von eben der Größe und Gestalt, doch ohne die obige Rinne, nur mit dem Rande a b c d versehen sein müßte u. s. w. Man mache auf dem schon angegebenen Tische bei o nur einen Sägeeinschnitt in das vordere Brett, so ist die ganze Einrichtung fertig. Der Kreisel p besteht aus einem Fuße und der Schwungscheibe. Jener wird etwas länger gemacht, als die Höhe des Seitenbrettes, in welches der Einschnitt o gemacht ist. Bei dem Gebrauche wickelt man eine Schnur schraubenartig um den Fuß, von Unten nach Oben hin, zieht das übrige Ende durch den Einschnitt von Innen nach Außen, stellt den Kreisel inwendig vor den Einschnitt, hält ihn durch einen Druck auf die Schwungscheibe mit der Linken aufrecht und zieht die Schnur mit der Rechten los. Damit beginnt das Kreiseln, wodurch dann mehr oder weniger Kegel umgeworfen werden. Da die Bewegung des Kreisels, wie es mir scheint, weniger von dem Spieler abhängt, als die Bewegung der Kugeln und der Masse, so möchte der Werth des vorigen Spieles wohl größer sein.

D. Scheibenspiele.

* Das Scheibenspiel (Le palet).

Dieses Spiel empfehle ich der Jugend für die schläfrige Zeit nach Tische, besonders an heißen Sommertagen, denn es hat Alles, was zu einem solchen Spiel gehört, indem es weniger Anstrengung als Geschicklichkeit erfordert und unter kleinen Promenaden zu Scherz und Lachen Anlaß giebt. Man kann es im Freien und im Zimmer, selbst auf dem Tische spielen.

Vier bis sechs Personen spielen es am bequemsten. Jeder hat 1, 2, 3 und mehr metallene Scheiben, mit welchen nach dem Ziele, das in einer kleineren Scheibe besteht, geworfen wird. Für jede Scheibe, welche die eine Partei dem Ziele näher wirft, als die andere, zählt sie einen Punkt, und diejenige Partei, welche zuerst 12 Punkte zählt, hat das Spiel gewonnen. Hat die Gegenpartei dann noch nicht einmal 6 Punkte, so gewinnt jene, wenn

überhaupt um einen Preis gespielt wird, doppelt. Dies ist der Gang des Spieles. Jetzt noch einige Erläuterungen.

Die Zahl der Scheiben für jede Person ist willkürlich. Sie sind von Blei, so groß wie ein Thalerstück. Um sie bei dem Spielen zu kennen, werden sie numerirt oder mit haltenden Farben überzogen. Es ist bequem, wenn jeder Spieler eine besondere Scheibenfarbe hat, aber gar nicht nothwendig. Nothwendig ist es aber, daß jede Partei der Spieler eine besondere Scheibenfarbe habe, und da sich die ganze Zahl der Spieler nicht nur in 2, sondern auch in 3 und 4 Parteien theilen kann, so ist es gut, 4 Farben zu haben, um die abgeworfenen Scheiben der Parteien leicht auseinander finden zu können.

Um die Sache mehr zu versinnlichen, will ich ein Spiel angehen lassen, das von 2 Parteien, A und B, gespielt wird. Ob jede Partei aus 2, 3 oder 4 Personen bestehe, kommt hier weiter nicht in Betracht. Man legt das kleine Stück Geld auf den Boden etwa 4, 6, 10 Schritte weit von dem angenommenen Standpunkte. Im Fortgange des Spieles geschicht dies aber nicht wieder, sondern derjenige wirft es aus, der dem Ziele eine Scheibe am nächsten brachte. Man kann darum losen, welche Partei den Anfangswurf thun soll, oder die Entscheidung der Höflichkeit überlassen. Angenommen, eine Person von A mache den Anfang, so folgt nun eine von B. Wirft diese näher, als die Scheibe von A liegt, so kommt die Partei A wieder an den Wurf, und die Personen dieser Partei — es ist ganz gleichgiltig, wer es sei, — werfen so lange, bis eine von ihren Scheiben näher liegt, als die Scheibe von B; dann fangen die Personen von B wieder an. Die Regel heißt kurz: Jede Partei bleibt so lange am Wurfe, bis eine ihrer Scheiben dem Ziele näher liegt, als irgend eine der anderen.

Die Ordnung des Werfens richtet sich also immer nach der Entfernung der Scheiben; darauf muß streng gehalten werden. Mithin ist es nöthig, die Entfernungen immer mit den Augen zu messen. Diese Einrichtung ist vortrefflich, das Augenmaß zu schärfen und darf daher durchaus nicht vernachlässigt werden. Im streitigen Falle wird mit einem Stabe gemessen. Sind die Scheiben von allen Spielern abgeworfen, so kommt's zur Berechnung, und diejenige Partei, welche 1, 2, 3 und mehr Scheiben dem Ziele näher gebracht hat, als irgend eine der anderen liegt, zählt 1, 2,

3 und mehr Punkte weiter. — Uebrigens zeigt man, wie bei dem Billard, den Stand der Punkte der Parteien an; oder sind mehr als 2 Parteien, so verzeichnet man die Punkte einer jeden mit der Bleifeder. — Derjenige, dessen Scheibe dem Ziele bei dem vollendeten Gange am nächsten lag, nimmt das Ziel, wirft es von Neuem aus und thut bei dem folgenden Gange den ersten Wurf. So wird die Stelle des Zieles nach jedem Gange, d. i. nach dem jedesmaligen Abwerfen aller Scheiben der Parteien, verändert.

Man kann es in diesem Spiele zu einer ansehnlichen Fertigkeit bringen, z. E. die Person 1 wirft dem Ziele ziemlich nahe, 2 legt sich zwischen sie und das Ziel, 3 trifft das Ziel so, daß es sich von 1 und 2 entfernt und ihr am nächsten liegt. Oder 1 legt sich an's Ziel, 2 bedeckt das Ziel, 3 wirft 2 vom Ziele herab oder vom Tische herunter, so daß in diesem letzten Falle nichts gezählt werden kann. Man kann auch ohne Parteien, also auf eigne Rechnung spielen. Dies geschieht gewöhnlich, wenn die Zahl der Personen ungleich ist.

Ueber die Art und Weise des Wurfes läßt sich nur Folgendes sagen: Die Scheiben werden auf die Finger gelegt und in einem gestreckten Bogen so fortgeworfen, daß sie nicht in's Rollen kommen.

Dieses Spiel hat viel Zweckmäßiges; es erfordert unaufhörlich ein genau messendes Auge, richtig abgewogene Kraft der Hand bei dem Wurfe, gute Behandlung der Scheiben und zugleich auch Glück; denn oft vernichtet ein kleiner Zufall den geschicktesten Wurf und erregt Gelächter.

Hat man dergleichen Scheiben gar nicht, so lassen sich auch gleichgroße Geldstücke, Zahlpfennige 2c. zu diesem Spiele verwenden. In Genf (Route de Lion 333) sah ich das Tonneau, (das Tonnenspiel der Erwachsenen, welches ursprünglich so gespielt wurde, daß man mit Eisenscheiben in der Größe unserer Fünfmarkstücke nach dem durchlöcherten Oberboden einer Tonne warf, so daß die Scheiben durch die fast nicht größeren runden Löcher in die Tonne fielen. Jetzt hat man statt der Tonnen elegante Tafeln, statt der Löcher Löwenrachen, gewöhnlich aber ein auf 4 Beinen ruhendes, schreibepultähnliches, also mit etwas abgeschrägter Oberdecke versehenes Kästchen, dessen Decke sich aufklappen läßt und ringsum — mit Ausnahme der Wurfseite — einen Rahmen hat. Die Scheiben werden wagerecht im Bogen und aus gewisser Entfernung geworfen. Da die Oeffnungen nicht in gleicher Entfernung liegen, gewöhnlich sind es 3 $\times$ 3, so zählen die Treffer je nach der Treffschwierigkeit verschieden. — Alle Spieler beginnen mit einer bestimmten Anzahl,

z. B. 100 Punkten, und werden die Treffer davon abgerechnet, wie wir es bei unserem Kegelspiele thun, bis schließlich Gewinn und Verlust sich ausgleichen. — Ein anderes Scheibenspiel der Erwachsenen, das dem oben beschriebenen am meisten gleicht, ist das Galetspiel und findet sich beschrieben in H. Wagners illustr. Spielbuche: „Die erforderlichen Scheiben sind entweder aus Kupfer oder aus Eisen. Die Bahnen, auf denen die Metallscheiben geschleudert werden, sind Plätze mit freiem Sandgrund; neuerdings hat man auch dergleichen aus Eichen- oder Mahagoniholz hergestellt, die besonders blank gewichst werden. Die Spieler ziehen in letzterem Falle, statt der Stiefeln oder Schuhe, wollene Socken an. An jedem Ende der Bahn ist ein Graben, und vor diesem ein Punkt, der als Ziel gilt. Man sucht gleichzeitig das Ziel zu erreichen und die Wurfscheibe des Gegners in die Grube zu bringen. Wer dem Ziele am nächsten kommt, zählt einen Punkt Gewinn."

* Anschlagen.

(„Anplätzen;" „Knäupkern;" „Spengeln" in der Schweiz, „penschen" in Danzig.)

Ein sehr beliebtes Knabenspiel in der ersten Frühlingszeit, das aber die Spielenden nicht selten mit den Herren Hausbesitzern in Widerstreit bringt, weil die Wände des Hauses durch dasselbe nicht selten Schmutzflecke erhalten. Die Knaben suchen sich deshalb besser eine alte Bretterwand, einen Gartenverschlag, eine Schießmauer, einen Eckstein ꝛc. aus, um in Frieden zu bleiben. In der Regel wird es von Zweien gespielt. Der Eine wirft ein Geldstück, eine Spielmarke oder sonst eine Metallscheibe, eine Messerklinge ꝛc. an die Wand, so daß sie möglichst weit zurückprallt. Der Andere wirft nun seine Metallscheibe ebenfalls an die Wand, doch bemüht er sich, dieselbe so anzuschlagen, daß sie bei dem Rückprall höchstens eine Spanne weit von der Scheibe des ersten Spielers zu liegen kommt. Ist dies gelungen, so beginnt er selbst das Messen. Da giebt's eine große Spanne (von der Spitze des Daumens bis zur Spitze des Mittel- oder kleinen Fingers), eine kleine Spanne (von der Daumenspitze bis zur Spitze des Zeigefingers); jene gewinnt 1, diese 2, während, wenn die beiden Scheiben mit dem Zeige- und Ringfinger zu erspannen sind, 3 „ausgepatzt" werden müssen ꝛc. Wieder mehr Werth hat es, wenn die Entfernung nur mit einem Finger oder Fingergliede ermessen werden kann, wenn eine Münze an der anderen liegt; deckt sogar die Münze des zweiten Anschlägers die des ersten, so

gewinnt er 12. Kann er aber die Entfernung gar nicht erspannen, so nimmt der erste Anschläger seine Münze vom Boden, schlägt von Neuem an und sucht dieselbe in die Nähe der Münze des zweiten Anschlägers zu bringen, welcher dieselbe auf der Niederfallsstelle liegen lassen mußte ꝛc. Wer gewonnen hat, muß zuerst wieder anschlagen. Spielen 3 Knaben miteinander, so mag der eine auch die Münzen der beiden anderen gleichzeitig erspannen können, gewinnt also dann doppelt. Das Auszahlen erfolgt gewöhnlich mit Knöpfen, Kugeln ꝛc., die je nach ihrer Größe, ihrer Masse, ihrer Schönheit ꝛc. mit verschiedenen Werthen belegt werden. Abänderungen: a) Zuweilen geschieht das Zurückprallen auch nach einem kleinen Grübchen. Wessen Münze demselben zunächst liegt, der gewinnt diejenigen Münzen, die er von der seinen aus erspannen kann. — b) In manchen Gegenden geschieht dieses Anwerfen mit Kugeln oder Bohnen. Trifft die Kugel nach ihrem Anprall, dem Niederfall und nach dem Fortrollen die vom ersten Spieler angeschlagene, so erhält jener zwei Kugeln für den Anschlag, eine für das Spannen. Hat der zweite Spieler aber nichts „geholt", so schlägt der Dritte an, der nun mit- oder nacheinander beide Kugeln gewinnen kann. Wer über das hierbei bestimmte Ziel hinauskommt, muß eine Strafe zahlen, und diese wird in einem Grübchen als Kasse aufbewahrt; wem es glückt, seine Kugel in diese Grube zu bringen, der gewinnt die ganze Strafkasse. Hat Einer die Kugel eines Anderen getroffen, so muß der Gewinner sie aufheben und dem Anderen in die Hand geben, sonst wird ihm der Gewinn nicht ausgezahlt.

* Scheibenwerfen.

(„Epostrakismos" bei den Griechen; „Deß Plättlins" bei Fischart; „shipping" in England; „Jungfernsprünge machen" in Oesterreich; „Butterwecken, Butterbemmenwerfen" in Norddeutschland; „Wassermännchen machen"; „Wasserhühnlein"; „Wasserpfintschen" „Hasenwerfen"; „Schirken"; „Schiffeln"; „schippern" ꝛc.)

Kleine, flache, scheibenförmige Steinchen, am besten solche, die durch das Fortrollen im Wasserbette mit der Zeit abgeschliffen worden sind, oder auch Topfscherben ꝛc. werden einzeln und möglichst flach, also aus einer gebeugten Stellung des Werfenden und unter einem sehr spitzen Winkel gegen und auf den Wasserspiegel des Teiches oder des breiten Stromes geworfen. Dieselben prallen von der Wasserfläche ab, springen im Bogen weiter, prallen wieder

ab 2c., je nachdem der Wurf ein kräftiger und geschickter war. Der erste Bogen des springenden Steines heißt gewöhnlich „Vater", der zweite „Mutter", die übrigen sind die „Kinder". Zu den einzelnen Sprüngen des Steines spricht man auch: „Ei, bei, Butterbrod, schlag den Frosch (das Weib) mit Holzen todt." Wessen Scheibe am weitesten und meisten aufhüpft, ist König. — „Gargantua warff breybe Kieselstein am Gestaden schlimms auffs Wasser, daß sie ob dem Wasser weiß nicht viel Sprung thaten und warff Stein mit der oberen Fläche des Flusses, faßt Stein zwischen den Zähen (Zehen) und schlaudert sie ..., warff das Englische Beihel (das Hammerwerfen der Engländer), warff mit Bangelin nach der Gauß." Bei den Schießfesten des 16. Jahrh. wurde mit hohlen Stücken nach einem Hahne geworfen, der an einem Faden um einen Pfahl herumlief. (S. Wassmannsdorff, Turnzeitung 1875, S. 503.)

In Victor v. Scheffel's „Ekkehard" heißt es S. 375: „Ekkehard ließ damals Kiesel über die Rheinfluth tanzen".

* Das Fußscheibenspiel.

(„Paradiesspiel"; „Himmelhuppen"; „Wochenhüpfen"; „Hupfeldrei"; „Hicke" in Schlesien; „hopping Scotch" in England; „la Merelle" in Frankreich).

Der Spieler hüpft auf einem Fuße und stößt mit diesem im Niederhüpfen einen platten Stein am Boden fort und zwar nach gewissen Gesetzen und durch die Fächer einer gewissen Figur, die an den Boden gezeichnet ist. Hierin besteht die Hauptsache des Spieles.

Der Stein muß platt, nur etwa einen kleinen Finger dick sein. Man nimmt dazu gern ein Stück Dachziegel, das man ganz rund oder länglichrund gestaltet. Es ist fast so groß, als die Mündung eines Trinkglases. Spieler können 2, 3 und mehr sein. Auf einem großen Saale oder auf der Steinflur zeichnet man die Figur mit Kreide, im Freien muß man einen ebenen, etwas sandigen, überhaupt einen weichen Boden haben, damit man sie mit einem Stabe hineinreißen kann. Sie ist etwa 12 bis 14 Schritt lang. Im Grunde ist eine solche Figur sehr willkürlich; um sich aber eine Vorstellung davon zu machen, muß ich schon einige als Muster aufstellen. Siehe Fig. 18. Die Spieler A, B u. s. w. stellen sich vor die Linie a b, denn von hier aus wird das ganze Spiel getrieben. A soll den Anfang machen. Er wirft den Stein in das Fach 1, hüpft auf einem Fuße hinein, stößt ihn über a b heraus und tritt wieder an die Anfangslinie. Jetzt wirft er den Stein nach dem Fache 2, hüpft wieder hinein und stößt ihn ebenso heraus; dann wirft er ihn nach 3, hüpft auch dahin und treibt den Stein stoßweise über die schon betretenen Felder zurück. Auf eben die Art

wirft er ihn nach 4 und wiederholt das Herausstoßen wie vorher. Nach dem Wurfe in's 5te Fach hüpft er über die ersten 4 Fächer auf einem Fuße, dann springt er auf beide Füße, so daß er das Kreuz überspannt und mit dem einen in 5, mit dem anderen in 6 steht; hierauf wieder auf einem Fuße in's 5te Fach, stößt den Stein nach 4, überspannt dann wieder das Kreuz, hüpft nach 4 und von da über 3, 2, 1 hinaus. Bei dem 6ten Fache geht's ebenso. Das 7te ist ein Freifach. Hier darf er nach Ueberspannung des Kreuzes mit beiden Füßen niederspringen und nach Belieben einige Augenblicke ruhen. Dann aber muß der Stein der Reihe nach von

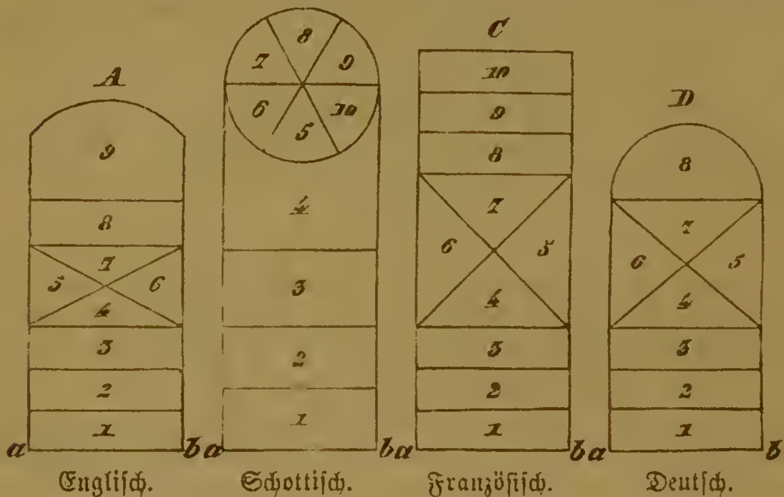


Fig. 18.

7 nach 6, nach 5 und nach 4 gestoßen werden, und so oft als der Spieler hierbei in ein neues Fach übergehen will, muß er erst das Kreuz wie vorhin überspannen. Von 4 wird der Stein endlich nach und nach, oder auf einmal, wieder herausgeworfen.

8 bleibt wieder ein Freiplatz: („Der Himmel, das Paradies“). Hier darf er ebenfalls auf beiden Füßen gehen und stehen, bis er anfängt, den Stein wieder herauszustoßen.

Wenn dieses Spiel von zwei und mehr Personen gespielt wird, so setzt man erst die Folge fest und richtet sich dann nach folgenden Gesetzen:

1. Der Stein wird, von der Linie a b aus, in das bestimmte Fach geworfen. Fällt er in ein anderes Fach, oder bleibt er auf

einer Linie liegen, so darf der Spieler für diesen Gang nicht spielen, sondern sein Nachfolger kommt an's Spiel.

2. Berührt der Spieler bei dem Hüpfen und Fortstoßen mit dem Fuße eine Linie der Figur, so tritt er ebenfalls ab.

3. Bleibt der gestoßene Stein auf einer Linie liegen, so geschieht eben das.

4. Fährt der gestoßene Stein über eine Seite der Figur hinaus, so verliert er gleichfalls den Gang; denn der Stein muß stets bei dem Herausstoßen die Linie a b durchgehen.

5. Vergißt er das oben angedeutete Ueberspannen des Kreuzes, so ist er ebenfalls ab.

6. Springt er, durch den Verlust des Gleichgewichts getrieben, aus der Figur heraus, wenn der Stein noch darin ist, oder berührt er mit dem verbotenen Fuße den Boden, so ist er ab.

7. Ueberspringt er, bei dem Herausstoßen aus den Fächern des Kreises oder des Kreuzes, ein Fach, stößt ihn z. E. von 7 nach 4, so darf er den Gang nicht machen.

8. Derjenige, welcher den Stein zuerst in das letzte Fach und wieder heraus bringt, hat das Spiel gewonnen.

Alle dergleichen Regeln, sowie die Figuren selbst, sind sehr willkürlich und hängen von der Erfindungskraft der jungen Spieler ab. Dies macht das Spiel desto angenehmer. Ich habe es zwischen den Windungen einer großen Spirallinie spielen sehen, wobei jeder seinen Stein bis zum Mittelpunkte nach und nach fortstoßen mußte.

Dieses Spiel hat mancherlei Gutes an sich; es bewegt den Körper bis zum Schweiße, übt die Schenkel und Waden, verlangt viel Haltung des Gleichgewichts auf einem Fuße, ein gutes Augenmaß bei der Fortwerfung des Steines in das bestimmte Fach, und viel Aufmerksamkeit, um Nichts von dem zu vergessen, was in den Gesetzen ausgemacht ist. Es ist für junge Leute sehr unterhaltend und anziehend; vor wenigen Tagen sah ich es daher von Einigen sogar nach einem Marsche von sechs starken Stunden spielen. Allein mir gefällt bei diesem Spiele das beständige Hüpfen auf einem Beine nicht, zumal wenn immer nur ein und eben dasselbe gebraucht wird. Dies sollte man nicht zugeben; es muß, lange fortgesetzt und wiederholt, auf den unvollendeten Bau übeln Einfluß haben; wenigstens wird die Stärke und Ausbildung der Schenkel dadurch ungleich werden. Man mache es daher zum Gesetze des Spieles, rechts hinein und links herauszuhüpfen, und wechsele auch hierin ab. Hierdurch wird der etwaige Schaden sicher gehoben. Dies Spiel hat ungewöhnlich viel Anlage zu einer weit größern gymnastischen Vollkommenheit, und es kann zu einem der vortrefflichsten Bewegungsspiele werden, wenn

man statt des bloßen Hüpfens allerlei leichte und schwere Körperbewegungen hineinbringt. In dieser Rücksicht ist es jungen Leuten ganz besonders zu empfehlen. Diejenigen, welche in den Tanzschritten (Pas), sowohl in den niedrigen als hohen, geübt sind, werden leicht einen ganz neuen Gang des Spieles herausbringen, indem sie es zum Gesetz machen, dasselbe mit Bewegungen des Tanzes zu verbinden, in diesem Fache der Figur eine Jetté, in einem anderen ein Entrechat, eine Cabriole u. s. w. zu machen. Durch eine geschickte Verbindung und Ausführung von dergleichen Tanzschritten würde das Spiel ein vortreffliches Ansehen erhalten. Zur weiteren Auseinandersetzung ist aber hier der Platz nicht. Junge Leute jedoch, die hiervon nichts verstehen, sollten keine künstlichen Sprünge hineinbringen.

Sind in Städten die Fußwege aus gleichbreiten Steinplatten hergestellt, so schreiben die Knaben mit Kreide oder Röthel auf 7 aufeinanderfolgende Steine die Anfangsbuchstaben der Wochentage, beginnen das Hüpfen an dem Steine „Montag“, ruhen auf dem Steine „Donnerstag“, gewinnen auf dem Steine „Sonntag“ und nennen das Spiel Wochenhüpfen.

Zuweilen findet man vor dem „Himmel“, also z. B. nach dem 7. Felde der deutschen Figur, auch eine „Hölle,“ ein „Fegefeuer“, bestehend in einem kleinen Felde, das auf das 7. aufgesetzt ist. Dasselbe darf weder vom Spieler noch vom Steine berührt werden. Ist dies jedoch der Fall, so hat der Hüpfende sein Spiel nochmals zu beginnen.

Das Steinspiel.

(„Geisen“ z. B. im Salzburgischen. Vergleiche das Ziegen- oder Bärenspiel S. 57.)

Der Boden des Platzes sei eben und fest, und man bezeichne hier den Spielraum nach Art der Fig. 19. Auf der Stelle a legt man 2, 3 oder 4 Steine von der Größe eines Hühnereies aufeinander, oder man stellt hierher einen kleinen hölzernen Kegel oder einen pyramidalischen Stein, ein Horn, oder man steckt 3 gleichlange Beine von Holz oder Stein in ein Holzstück und stellt es als „Geis“, als „Bock“ hin, sucht auch zu demselben Zwecke einen dürren, verzweigten Ast im Walde, bricht die etwa zu langen Zweige ab und stellt den Ast so auf, daß die Zweige die Beine der Geis vertreten. Dies ist das Ziel, wonach

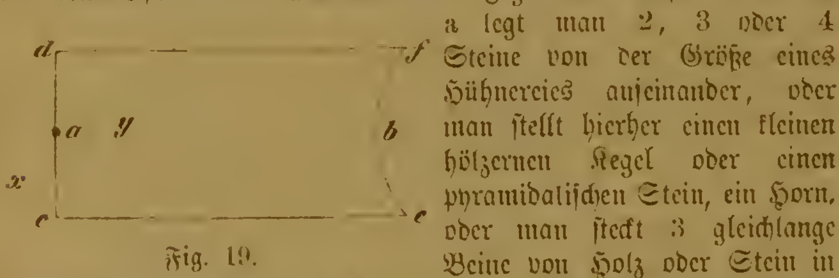


Fig. 19.

jeder Spieler wirft. Zu diesem Ende versieht sich jeder Mitspieler, deren 6, 12 und mehr sein können, mit einem platten, etwa 2 Centimeter dicken Steine, der etwas abgerundet sein und die Größe einer Theeuntertasse haben kann. Man kann auch hölzerne Scheiben dazu gebrauchen. b ist die Stelle, von wo aus nach dem Ziele geworfen wird; sie ist etwa 10 Schritte von a entfernt. c e und d f sind in den Boden gerissene, oder durch Steine bezeichnete Gränzlinien, die etwa 5 Schritt von einander entfernt sind; sowie auch c d und e f. Ehe das Spiel angeht, wird durch's Loos erst Einer zum Wächter gewählt. Dieser spielt die Rolle des Dienenden, denn er muß bei dem Ziele Wache halten und es (nach Fischart's Garganua auf den Befehl der Spielgenossen: „Hirt, setz' d' Geis auf!") wieder aufsetzen, wenn es von den Mitspielern umgeworfen ist. Die Werfenden stehen vor e f, und einer nach dem anderen wirft, sanft im gestreckten Bogen von b aus, seine Scheibe nach dem Ziele. Hat sie der Spieler abgeworfen, so muß er den nächsten Wurf erst dadurch lösen, daß er sie wiederholt, ohne von dem Wächter berührt oder mit seinem zusammen gewundenen Schnupftuche getroffen zu werden. In dieser Kleinigkeit liegt der Reiz des Spieles; denn es ist nicht ganz leicht, wenn der Wächter auf seiner Hut ist, aber doch durch Schnelligkeit möglich. Jeder Spieler, der seinen Stein abgeworfen hat, kann nicht sogleich hinauslaufen, um ihn wieder zu holen, denn er würde sich dem Wächter gerade in die Hände liefern; er bleibt vielmehr neben b und beobachtet den Wächter. Findet er ihn unaufmerksam, so läuft er pfeilschnell hinaus und stellt dort seinen Fuß auf den Stein. Ist der Wächter aber zu aufmerksam, so müssen die Spieler bei b warten, bis einer von ihren folgenden Mitspielern das Ziel umwirft, und dann laufen alle augenblicklich und schnell hinaus, um ihre Steine zu holen; denn es ist die Pflicht des Wächters, das umgeworfene Ziel augenblicklich wieder aufzustellen, und eher kann er keinen auf eine giltige Art berühren. Oft ist es der Fall, daß man, durch die Schnelligkeit oder Langsamkeit des Wächters bei dem Aufstellen begünstigt, hinaus kommt und den Stein auch sogleich mit nach b zurückbringt. Liegt in diesem Falle der Stein jenseits der Linie c d, z. B. in x, so kann man ihn geradezu nehmen und damit nach b zurücklaufen; liegt er aber vor der Linie, z. E. in y, so muß man ihn aufnehmen und erst die Linie c d damit berühren, ehe man damit zurücklaufen darf.

Ein anderer Fall ist noch gewöhnlicher: Wird nämlich der Wächter zu früh fertig, so kann man nicht gleich mit dem Steine zurücklaufen. Liegt der Stein dann jenseits c d, so stellt man sich mit dem Fuße darauf und bleibt so stehen; ja man kann auch den Stein von x her bis an die Linie c d heranschieben, um sich den Rückweg zu verkürzen. So lange man durch den Fuß oder durch die Hand mit dem Steine in Berührung bleibt, hat der Wächter kein Recht zu berühren; läßt man aber davon ab, so kann er es sogleich. Liegt der Stein aber vor c d, so darf man hier nicht auf demselben stehen bleiben, denn der Wächter kann hier jeden berühren, es sei, wann es wolle, weil der Raum c d e f als verboten angesehen wird. Man muß daher den Stein erst aufnehmen, ihn auf oder hinter die Linie c d bringen, und kann dann hier, wie vorhin, so lange mit ihm in Berührung bleiben, bis man in der Unachtsamkeit des Wächters oder im umgeworfenen Ziel eine Gelegenheit findet, wieder nach b zurückzukommen.

Bisweilen tritt der Fall ein, daß kein Spieler das Ziel umwirft, und daß folglich keiner seine Scheibe holen kann; dann müssen mehrere von beiden Seiten den Wächter, bald hier, bald dort necken, als wollten sie hinauskommen, um dadurch seine Aufmerksamkeit so lange zu theilen, bis einer wirklich seine Scheibe auf diese Art zurückbringt.

Spielgesetze: 1. Wer auf obige Art und unter den obigen Umständen berührt wird, ist Wächter.

2. Wer bei dem Hinaus- oder Hereinlaufen die Seitenlinien übertritt, wird es gleichfalls. In beiden Fällen nimmt der bisherige Wächter die Stelle desselben unter den Werfenden ein.

Dieses Spiel ist leicht zu beurtheilen. Es gewährt Fröhlichkeit, Bewegung, Uebung des Augenmaßes; verlangt Schnelligkeit des Körpers, ist durchaus unschuldig, und überall, selbst in Gebäuden, ausführbar, wenn man hier, statt der Steine, weichere und leichtere Scheiben von sehr dick übereinandergelegtem Pappendeckel nimmt.

*** Tag und Nacht.** „Kopf und Schrift"; „Hohl oder voll" in Belgien; „Ostrakinda" bei den Griechen.

Man theile die Gesellschaft in Absicht auf persönliche Größe, noch besser nach der Fertigkeit im Laufen, in zwei gleiche Parteien und stelle sie 10 bis 15 Schritte von einander in zwei Reihen, so daß beide sich die Rücken zuwenden. Zwischen diese Reihen tritt der Aufseher oder Anführer des Spieles mit einer kleinen hölzernen

Scheibe, die auf der einen Seite weiß, auf der anderen schwarz gefärbt ist; jene heißt Tag, diese Nacht. (In Ermangelung einer solchen Scheibe ist ein Stück Geld, dessen beide Seiten man als Kopf und Schrift bezeichnet, eben so brauchbar.) Er läßt von den Personen der einen Reihe die eine und von denen der anderen die andere Seite wählen, so daß die Reihe A z. B. „Tag", B im Gegentheile „Nacht" hat und wirft dann die Scheibe in die Luft. Alles kommt jetzt auf das Niederfallen an; liegt nämlich „Tag" oben, so verfolgt die Reihe A alle Personen der Reihe B, und wer sich erwischen läßt, ist todt oder matt, und darf nicht mehr mitspielen. So gehen nach und nach die Personen der einen und der anderen Partei ab, und diejenige, welche zuerst todt ist, hat das Spiel verloren. Es läßt sich aber leicht einsehen, daß die Partei B gleich nach dem ersten Wurfe ganz und gar gefangen werden würde, wenn A das Recht hätte, so lange Jagd auf sie zu machen, als sie wollte. Hier müssen folglich dem Verfolgen Schranken gesetzt werden. Man macht daher jeder Reihe gegenüber und etwa 40 Schritte von ihr entfernt, einen Freiplatz und zwar so, daß derjenige, welcher vor A liegt, der Partei B gehört, und daß A ihren Freiplatz vor B hat. Tritt nun nach dem Wurfe der Fall ein, daß A die Partei B verfolgt, so muß B erst um A herumlaufen, um nach ihrem Freiplatze zu kommen; dadurch wird das Entwischen zwar erschwert, doch nicht unmöglich gemacht. Gesetze bei diesem Spiele sind: 1) wenn die Scheibe geworfen werden soll, darf sich Niemand umsehen, um zu bemerken, welche Seite oben liegt. Der Aufwerfer kündigt dies an, indem er „Tag" oder „Nacht" ruft. 2) Wenn die eine Partei, z. B. A, die andere verfolgt, so muß sie ordentlich hinter ihr hersetzen und darf nicht nach dem Freiplatze derselben laufen, um ihn zu versperren.

Dieses Spiel ist altgriechisch und hieß *Οστρακινδα* (Ostrakinda), weil man statt der Scheibe eine Muschel gebrauchte. Nachrichten findet man davon bei Pollux Lib. 9. Cap. 7. und bei Eustathius ad Iliad. 6. Die Beschreibung des Letzteren läuft auf Folgendes hinaus: Die Knabengesellschaft theilt sich in zwei Theile. Eine durch die Mitte gezogene Linie trennt sie. Einer von der Gesellschaft wirft eine Muschel in die Höhe, die auf der einen Seite mit Pech schwarz gemacht, auf der anderen weiß gelassen ist. Jene heißt *νυξ*, diese *ἡμερα*. Jeder Theil der Gesellschaft wählt sich eine Seite davon, diese den Tag, jene die Nacht. Man wirft

die Muschel, und diejenige Partei der Knaben, deren gewählter Theil der Muschel oben liegt, verfolgt die andere. — Wer erwischt wurde, erhielt nach Pollux den Ehrentitel *Ovoς*. Auch bei Camerarius, im Gespräch über die Leibesübungen, heißt der Scheibendrehende „Esel!“ (S. Turnzeitung v. J. 1872 S. 280.)

Das obige Spiel verdient alle Empfehlung: es ist unschuldig, einfach, interessant für die Jugend durch stete Spannung der Aufmerksamkeit; es setzt sie auf eine äußerst lebhafte Art in Thätigkeit, denn das Wort Tag oder Nacht schlägt gleichsam wie ein Blitz unter die Gesellschaft. Dem Körper giebt es viel Bewegung, übt ungemein im Laufen und schnellen Drehen.

E. Pfahl-, Ring- und andere Spiele.

* Das Pfahlspiel.

(„Kindalismus,“ „Patallenspiel“ bei den Griechen; „den Stecken aus dem Leimen stechen,“ „Kloßstechen“ bei Fischart; „Schmerbecken“ in Oesterreich; „Schmersteppen“ im Schwarzwald; „Pickeln“ in Baiern; „Stickseln“ in Sachsen; „Fijiken“ in Belgien; „Fürnickeln“ und „Stöckles“ in Schwaben; „Spicken“ in Luzern; „Hecken“ in Zug; „Patschädern“ in Graubünden; „Pickpahlen“ in Niedersachsen; „nach Rom reiten“ in Frankreich; „Pickpfahl,“ „Pfählzen,“ 2c. S. Rochholz S. 451).

Auf die Zahl der Spieler kommt bei diesem Spiele wenig an. Jeder von ihnen hat einen runden Pfahl (Pflock) von festem Holze, der im Durchmesser etwa 3 Ctm. hält und etwa 56—60 Ctm. lang ist. Das dickste und schwerste Ende desselben wird zugespitzt und das dünnere bei dem Werfen mit der Hand gefaßt. Jeder muß übrigens die bequemste Größe und Schwere für seine Kräfte selbst finden. Diese Pfähle werden gegen die feuchte Erde geworfen, so daß sie darin ziemlich fest stecken, und der Hauptinhalt des Spieles ist: Wirf deinen Pfahl fest in den Boden, doch so, daß er zugleich einen Pfahl deiner Mitspieler herausprelle.

Dies kann nicht gleich ein Jeder; die Lage des dastehenden und heraus zu werfenden Pfahles will beurtheilt, der Schwung desjenigen, den man abwirft, gehörig abgemessen sein. Alles das lehrt die Erfahrung. Geschickte Spieler, die ihre Beurtheilungskraft hierin durch Erfahrung geschärft und Kraft im Arme haben, werfen fast jeden Pfahl aus dem Boden und befestigen den ihrigen

durch eben den Wurf ungemein, indem jener oft mehrere Schritte fort fliegt.

Pfähle, die man so in den Boden wirft, stehen selten senkrecht, sondern bilden mit der Horizontalfläche des Bodens einen spitzen Winkel. Wenn man seinen Pfahl so niederschleudert, daß seine Mitte das Griffende des anderen niederprellt, so ist dies nur ein Anfängerwurf, der selten glückt, sondern ihn gewöhnlich nur etwas niederdrückt; die beste Art des Werfens ist, wenn man seinen Pfahl so schleudert, daß sein unteres, dickes Ende den schrägstehenden des Gegners auf diejenige Seite trifft, welche nach dem Boden gerichtet ist. Der Gang des Spieles ist dieser: Wenn A seinen Pfahl in den Boden geworfen hat, so wirft B den seinigen nach demselben, um ihn herauszuprellen und sich zugleich fest zu werfen. Gelingt jenes nicht, so kommt C, wirft sich fest und sucht dabei den Pfahl des A oder B herauszuschnellen. Gelingt es diesem nicht besser, so kommt D u. s. w. So lange kein Pfahl herausfliegt, werfen die Spieler der Reihe nach fort, bis alle Pfähle feststehen; wenn aber einer herausgeworfen wird, muß er von seinem Besitzer erst wieder festgeworfen werden, wobei dieser aber keinen anderen zum Ziel nehmen und herauszuwerfen suchen darf. Haben sich endlich Alle fest geworfen, so zieht A seinen Pfahl wieder aus und wirft ihn, indem er zugleich Einen zum Ziele nimmt, wieder fest. Ihm folgen dann B, C u. s. w. Für jeden umgeworfenen Pfahl zählt der Umwerfer 1 Punkt, und wer zuerst seine 6, 12, 16 rc. Punkte zählt, hat das Spiel gewonnen. Regeln sind: 1) Wenn der geworfene Pfahl gar nicht stecken bleibt, sondern zu Boden fällt, und wenn er sein Ziel gar nicht berührt, so verliert man einen Viertel-Punkt. 2) Wenn er weder stecken bleibt, noch berührt, einen halben Punkt. 3) Wenn er sein Ziel zwar herauswirft, aber auch selbst umfällt, dann wird nichts gezahlt. Gewöhnlich ist der Sieg Belohnung genug; man spielt eben auch ohne Punkte und nur um die herausgeworfenen Pfähle. Mehrentheils nimmt man bei diesem Spiele keine bestimmte Gränze an; in Niedersachsen wird dagegen ein Kreis gemacht, in welchen die Pfähle niedergeworfen werden müssen, und dabei ist es Gesetz, bei dem Abwerfen seinen Standpunkt $^1/_2$—1 M. von diesem Kreise abwärts zu nehmen. Hierdurch wird das Spiel weit schwieriger.

Dieses klassische Spiel war in Griechenland so gewöhnlich, als bei uns, und die Beschreibung des Pollux paßt noch genau auf unser deutsches

Spiel (Lib. IX. Cap. 7). Es ist einfach, aber unterhaltend, selbst für erwachsene Personen; es übt den Arm und die Hand, sollte aber auch bisweilen links gespielt werden. Für den Beobachtungsgeist und das Augenmaß hat es mehr Beschäftigung, als man denken sollte. Man hüte sich aber, in den Wurf zu treten, sonst könnte man Schaden nehmen.

Das folgende Spiel ist ebenfalls unter dem Namen Pflöckeln bekannt.

Etwa 30 Ctm. lange Holzpflöckchen, oben und unten zugespitzt, werden in einigen Ctm. Entfernung etwas schräg und nicht tief in die Erde gesteckt. Auf die obere Spitze wird ein Knopf gesteckt. Gegenüber den Pflöckchen ist das Antrittsmal, von welchem aus die Spieler in vorherbestimmter Reihenfolge mit irgend einem Gegenstande, z. B. einem Metallstäbchen, einem quergehaltenen Taschenmesser 2c., nach den Pflöckchen werfen. Was umfällt, gehört dem Werfenden.

Als ein Seitenstück zu diesem Spiele ist das

Stachelwerfen (russisch: „Swayka") zu betrachten. Der betreffende Spieß ist etwa 20 Ctm. lang, hat einen Kopf von der Größe eines kleinen Balles und eine Spitze. Mehrere eiserne Ringe von verschiedener Größe (4—15 Ctm. im Durchmesser) werden auf einem Platze frei herumgelegt. Der Werfende ergreift den Spieß bei dem Kopfe und sucht ihn in einen der Ringe zu bringen, so daß er innerhalb desselben sich in die Erde einbohrt. Trifft er in jeden Ring, so ist er König, und gelingt es ihm sogar, den Spieß in den kleinsten Ring und dann je in den nächstgrößten zu bringen, so leitet er die nächsten Spiele und die übrigen sind verpflichtet, ihn zu bedienen, ihm also den geworfenen Spieß zu holen 2c. Trifft Einer gar keinen Ring, so ist er im nächsten Spiele der Diener Aller.

* 31. Das Klinkholz- oder Klischspiel.

(„Klischspiel"; „Froschtreiben"; „Niggelschlagen").

Ich verdanke dieses Spiel einem Freunde in Holstein. Es wird auf vielerlei Art gespielt.

Man setzt einen runden, etwa 1 ½ M. langen, 3 ½ Ctm. im Durchmesser haltenden Stab in die Erde nach einer Richtung, daß er mit der Erdoberfläche einen Winkel von 50 bis 60 Graden bildet. Auf diesen legt man oben einen sogenannten Klink oder eine Klisch, d. i. ein Holz etwa 10 Ctm. lang, von starker Fingerdicke, 2 Ctm. vom Ende halb eingesägt und von dem anderen Ende her schräg herab (diagonal), bis in den Grund des Sägeschnittes, weggeschnitten. So hat die Klink oben einen Haken,

womit sie sich, wenn sie an das obere Ende des vorhin genannten Stabes gehangen wird, an dem Rande desselben festhält. Siehe Fig. 20 a die Klisch, b das obere Ende des Stabes. Der Stab selbst steht im Mittelpunkte eines beliebigen Kreises, dessen Radien 4—8 M. halten, auch noch größer oder kleiner sein können. Mit einem etwa 70 Ctm. langen, daumendicken Stabe schlägt Einer, A, der im Kreise steht, die Klisch von dem Stabe fort; die Uebrigen sind außer demselben, suchen sie zu fangen (doch ohne in den Kreis zu kommen), oder so nahe als möglich in das Centrum zurückzuschlagen und zwar mit der Hand. Gelingt das Fangen, so ist A seines Schlagamtes verlustig; geschieht das Zurückschlagen, so mißt er vom Mittelpunkte bis zur Stelle, wo der Klink liegt, z. B. 1, 2, 3 Meter &c. Diese Meter machen sein Credit und werden von dem, bei dem Anfange für jeden Spieler festgesetzten Debet, zum Beispiel 15 Meter, abgezogen. A, am Mittelpunkte, will sein Debet je eher je lieber solviren; seine Gegner draußen hindern ihn daran aus allen Kräften. Wird der Klink nicht gefangen oder zurückgeschlagen, ehe er niederfällt, so fallen die Gegner des A über ihn her und suchen ihn an das Centrum zu stoßen oder zu schlagen; A aber wehrt dies ab und sucht ihn davon wegzubringen. Glückt das Eine oder das Andere, so bleibt der Klink liegen, und von seiner Stelle mißt A seine Meter. Man setzt gern eine gewisse Zahl von Gängen, z. E. 6 oder 10 u. s. w., fest; wer darin sein Debet bezahlt, erhält den festgesetzten Preis; braucht er aber mehr Gänge, so muß er allen Mitspielern geben, was verabredet ist. Auch wird es gewöhnlich zum Gesetze gemacht, daß der Schlag mit dem Stabe von Unten herauf gehen muß; dadurch wird das Spiel für A schwieriger. Fängt aber A den Klink im Kreise mit der Hand, wenn die Anderen ihn hereinschlagen, so giebt ihm dies 6—8 Meter Credit. Kann er ihn in eben dem Falle mit seinem Stabe noch einmal forttreiben, desto besser. Schlägt er dreimal fehl, d. h., thut er drei Schläge und bringt die Klisch dadurch nicht aus dem Kreise, so kommt B an den Schlag und so ferner. Dies Spiel ist auf mancherlei Art für die Jugend vortheilhaft; es übt den Körper in tausend schnellen Biegungen, Wendungen und Sprüngen; es fordert rasche Thätigkeit der Sinne, und viel Beurtheilungskraft in Hinsicht der Schläge, die auf das Stückchen Holz gethan werden sollen, um es dahin zu bringen, wo sich kein Gegner befindet, und wo es daher seinen Schlägen nicht ausgesetzt ist.

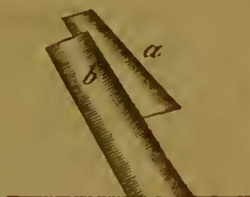


Fig. 20.

* Porscheck.

Ein etwa 6 Ctm. langes, 2—3 Ctm. dickes, an beiden Enden zugespitztes Pflöckchen (der Porscheck) wird so auf eine Treppenstufe, einen Balken 2c. gelegt, daß die kleinere Hälfte darüber hervorsteht. Einer ist Schläger, die Anderen stehen in einiger Entfernung vom Schläger. Letzterer fragt: „Fertig?“ (d. i. zum Fangen fertig). Auf die von den Übrigen gegebene Antwort: „Ja!“ (bei dem Niggelschlagen in der Schweiz heißt der Zuruf: „Niggel?“ die Antwort: „Horner!“) schlägt er mit einem wuchtigen Schlagholze auf das vorragende Ende des Pflockes, so daß dasselbe in weitem Bogen davonfliegt. Die Anderen suchen den „Porscheck“ mit der Mütze (der Schürze, den Händen) zu fangen. Gelingt dies Einem, so löst er den Schläger ab; gelingt's nicht, fällt also der Porscheck zur Erde, so hat von hier aus einer der Fangenden das Pflöckchen nach dem an der Auflage vom Schläger angelehnten Schlagholze zu werfen. Wird dasselbe getroffen, so löst der Schütze ebenfalls den Schläger ab. Geht der Wurf daneben, so hat der Schläger vom Niederfallsorte aus auf eine der Spitzen des Porscheckes zu schlagen, kann ihn auch während des Fluges mit dem Schlagholze zu treffen und auf solche Weise recht weit von der ursprünglichen Auflage zu entfernen suchen. Nach 3 Schlägen auf das jeweils niedergefallene Pflöckchen wird die Entfernung desselben von der Auflage (dem Stein, dem Balken) nach Schlagholzlängen abgemessen. Kann der Schläger nicht bis 100 messen, so hat er verloren. Sobald er aber bis 100 zählt, bleibt er im neuen Spiel Schläger. Um das Spiel abzukürzen, wird aber die betreffende Entfernung in der Regel nur abgeschätzt und nur, wenn die Gegner glauben, daß die Entfernung überschätzt worden sei, tritt die Messung ein. Es ist dieses Spiel, z. B. in Plauen (Sachsen), so beliebt, daß es fast das ganze Jahr hindurch und sogar auf den belebtesten Straßen vorgenommen wird, und daß es schon wiederholt verboten werden mußte, weil die Knaben in ihrem Spieleifer die vorübergehenden Personen nicht bemerkten und deshalb denselben durch den fliegenden Porscheck Schaden zufügten.

Eine einfache Abänderung und ein dem Geierspiel ähnliches Spiel ist das

Katzentreiben. Ein kleinerer oder größerer Kreis wird auf die Erde gezeichnet, um welchen herum die Mitspieler stehen. Einer der Gespielschaft steht in der Mitte und sucht ein Hölzchen, die „Katze“, hinauszuschlagen, was die Außenstehenden durch ihre

Stöckchen zu verhindern suchen. Gelingt es ihm nicht, so wird er abgelöst; im andern Falle giebt er nach eigenem Gutdünken an, wie weit die Katze vom Mittelpunkt des Kreises hinausgetrieben ist und nimmt eine Anzahl Punkte, die ihm im Falle der richtigen Schätzung gutgeschrieben werden soll. Nun wird mit dem Schlagholze gemessen. War die Schätzung übertrieben, so tritt er ab. War sie richtig oder zu gering, so erhält er die Punkte gutgeschrieben und schlägt wieder.

† Der Stechvogel.

An einer senkrechten Stange wird oben mittelst einer starken Schnur ein herabhängender eiserner oder harthölzerner Vogel (ohne Beine) so befestigt, daß er etwa in Brusthöhe der Spielenden wagerecht herabhängt. In derselben Höhe wird unmittelbar hinter dem Stechvogel und an derselben Stange ein breites Brett, und an diesem ein hölzerner Vogel oder ein Stern befestigt, nach welchem der Schnabel des Stechvogels gerichtet ist. Der Spieler erfaßt das freie Ende der am Stechvogel herabhängenden Schnur, tritt auf das Mal zurück, zieht damit den Stechvogel aus seiner Lage, so daß er etwa zwischen dem Schützen und dem Sterne die Mitte hält, versetzt dann durch mehrmaliges Straffziehen und Nachlassen der Schnur den Stechvogel in Schwung und giebt plötzlich den Griff an der Schnur auf, worauf dieser dem Sterne zueilt und im Falle des Treffens gewöhnlich ein Stück von ihm absplittert.

* Das Bogenschießen. („Dätschschießen")

Wenn auch nicht alle Schießgeräthe der Jugend, z. B. die Armbrust, das Blaserohr, die Knallbüchse (aus Hollunder) ꝛc., des allgemeinen Bekanntseins wegen beschrieben zu werden brauchen, so ist doch — wie GutsMuths in seiner Gymnastik v. J. 1793 bemerkt — der Bogen von jeher zu beliebt, als daß ich ihn hier ganz vergessen könnte. Das Bogenschießen ist jetzt noch eben so gut, als zu Odysseus Zeiten, eine schöne männliche Uebung. Ich kenne für den Knaben fast kein reizenderes Vergnügen, als dieses. Er läuft und sucht, bis er ein elastisches Stämmchen des Maßholders (oder des Haselnußstrauches) findet, er biegt, schnitzt es zum Bogen, bietet alle seine Geduld auf, um es an der Luft hinreichend austrocknen zu lassen; er verbindet beide Enden mit einer starken

Schnur und versucht nun mit großer Erwartung seine elastische Kraft. Es ist gelungen. Nun schnitzt er den Pfeil aus einem armlangen Stück Fichtenholze (noch besser aus entblättertem Schilfrohre), giebt ihm die Dicke einer starken Federspule, versieht ihn mit einer bleiernen Hülse und hinten mit 2 daran geleimten Federfahnen. Der kleine Schütze ist fertig. Hitze und Kälte, Wind und Frost sind nicht mehr da für ihn, seine Freude über den hoch- und weitfliegenden Pfeil macht Alles vergessen; er dünkt sich ein kleiner Tell und wetteifert mit seinen Gespielen, wie er, einen Apfel oder eine Scheibe zu treffen. Mit den leicht zerbrechlichen Schilfpfeilen kann man zwar nach Holzscheiben nicht schießen, statt deren aber nach einem Papierbogen, der auf einen Holzrahmen gespannt ist. Der haltbarere Bogen von Maßholder, Esche, Hasel 2c. ist etwa 1 M. lang, in der Mitte etwa 3 Ctm. dick, an den Enden nur 2; die Verbindung wird durch eine hanfene Sehne oder eine Darmseite hergestellt. Der Pfeil („Fitschepfeil"), aus Ahorn oder Fichte, erhält eine lanzettförmige Stahlspitze, am anderen Ende 2 Fahnen. Die linke Hand faßt den Bogen dicht unter der Mitte, den Daumen ein wenig hervorragen lassend, und an dem Nagel desselben liegt der Pfeil an. Die Bogensehne und gleichzeitig auch der Pfeil werden von der rechten Hand zurück und zwar nach dem Körper hingezogen, und nach einem kurzen Zielen giebt sie plötzlich den Griff an der Sehne auf. Die Treffer an der Holzscheibe werden verzeichnet, und wer die meisten Punkte hat, ist König."

* Das Ringrennen.

Im nördlichen Deutschland, namentlich in Ditmarschen, haben die rüstigen Landleute ein jährliches Fest, — vielleicht zu der Zeit, wann in vielen anderen festlosen deutschen Gegenden der Bauer Grillen fängt, — wobei sie, auf muthigen Rossen, im vollen Galopp reitend, nach einem Ringe stechen, welches Ringstechen recht wohl als ein Ueberbleibsel der früheren Ritterspiele zu betrachten sein dürfte. Selbst die reicheren Bewohner nehmen daran Theil, und Jung und Alt ahmt dieses Kampfspiel häufig, auch zu jeder anderen Zeit, zu Fuße nach. Vergnügen, Aufregung der Thätigkeit, Bewegung des Körpers im Freien und Uebung des Augenmaßes empfehlen dieses Spiel. Hier ist eine Beschreibung davon. Statt des Ringes hat man gewöhnlich eine hölzerne, noch besser eine eiserne Scheibe, siehe Fig. 21, von beliebiger Größe. Sie ist mit 5 Löchern und oben bei a und b mit zwei



Fig. 21.

Federn versehen, deren Strebkraft von einander abwärts gerichtet ist. Zwängt man diese Federn in irgend eine Oeffnung, so daß sie etwas zusammen gedrückt werden, so wird man sie nur mit einiger Gewalt wieder herausziehen können, weil sie an die Seitenwände andrücken. Man dreht eine hölzerne Kapsel oder Röhre, zwängt die Federn hinein, und hängt jene an einem Stricke auf, der zwischen 2 Pfählen befestiget ist. So hängt die Scheibe frei und zum Wegreißen bequem, wenn sie aufgespießt wird. Jeder Kampflustige versieht sich mit einem kurzen, runden, hölzernen Spieß-chen (Stecher), dessen Dicke mit der Weite der 5 Löcher ziemlich überein kommen muß, und alle setzen der Reihe nach ihre Füße in die schnellste Bewegung, um mitten im Laufe nach einem der bestimmten Löcher zu stechen. Erst nach dem oberen linken, dann nach dem rechten; dann nach dem unteren linken und endlich nach dem mittleren, und zwar nach diesem dreimal. Wer folglich in der bestimmten Folge der Löcher, und in den wenigsten Läufen seine 6 Stiche zu Stande bringt, jedesmal dabei die Scheibe aus der Kapsel zieht, und auf dem Stecher fortnimmt, ist Sieger. Nach dem untern Loche rechter Hand wird nie gestochen; es ist mit Schimpfe, ja wohl auch mit Strafe verbunden, dadurch die Scheibe herabzubringen. — Julius Schaller sagt S. 183 seines Buches „das Spiel und die Spiele" hierüber: „Die Spielenden jagten in möglichst engem Kreise und zeigten dadurch ihre Gewandtheit, daß sie im schnellsten Laufe des Rosses ihre Lanzen nach einem Ziele warfen oder hintereinandergesteckte Metallringe mit der Lanzen-spitze auffingen. Wer die meisten Ringe faßte, war der Sieger. Dies Ringelrennen blieb an vielen deutschen Höfen bis zum Ende des vorigen Jahrh. sehr beliebt. Als dann auch das Reiten zu unbequem wurde, erfand man besonders den wohlbeleibten geistlichen Fürsten zum Troste eine Maschine mit hölzernen Pferden, die, im Kreise herumgetrieben, gar bequemlich und ungefährlich zu reiten waren, auf daß man eine charmante standesmäßige Motion erhalte. Hieraus entstanden die Karussels, auf welche von geistlichen Kurfürsten des vorigen Jahrh. bedeutende Summen verwendet wurden. Besonders war das Karussel des Kurfürsten Clemens August von Köln als ein Meisterwerk berühmt. Jetzt erfreuen sich die Kinder an diesen unschuldigen Ausläufern der ritterlichen Waffen-spiele," hin und wieder sieht man auch noch von einem Karussel aus nach einem Ringe oder einer Scheibe stoßen.

In Kiel war — nach Claus Harms Lebensbeschreibung — ein ähnliches Spiel unter dem Namen „Rolandreiten" bekannt: „Roland, ein hölzerner Kerl, ich habe ihn immer nur von rother Farbe gesehen, auf einer Scheibe stehend, durch diese auf einem Pfahl sich drehend, in seiner

Hand einen viereckten, mit Bolzen befestigten Klotz haltend, an welchen der galoppirende Reiter mit einer Stange stieß; in der anderen Hand führte der Roland eine von seinem Fuß durch die Hand gehende Stange, an welcher ein Aschenbeutel hing, und mit demselben schlug er den langsam Reitenden (und schwach Stoßenden) in den Nacken. Der den letzten Span von dem Klotze, Schild genannt, herunterstieß, war Sieger (König)."

Das Ringwerfen.

a) Von der Decke des Zimmers herab hängt eine Schnur, und an ihrem herabhängenden Ende ein metallener Ring von der Größe eines Fünfmarkstückes und so schwer, daß er die Schnur bei dem Fortwerfen bequem mit sich fortzieht. Die Schnur reicht mit dem Ringe, ohne starke Anspannung, bis zu einem Haken, der gegenüber an der Wand etwa kopfhoch befestigt ist. Es kommt bei dem Spiele darauf an, den Ring so zu werfen, daß er an dem Haken hängen bleibt. Zu diesem Ende wird er vermittelst der Finger so fortgeworfen, daß er durch die Luft einen Bogen beschreibt, dessen Radius die Schnur ist. Der Bogen muß aber neben dem Haken aufsteigen und sich über ihm endigen, so daß der Ring bei dem Zurückfallen darauf hängen bleibt. Ich habe diese Uebung hin und wieder in Deutschland gefunden. Jeder Knabe kann dies stille Spiel für sich spielen. Sind mehrere zusammen, die es spielen wollen, so machen 24 Würfe in 6 Gängen, jeder zu 4 Würfen, das Spiel aus. Nach jedem Gange kommt der Mitspieler an den Wurf. Bleibt der Ring hängen, so wird ein Punkt gut geschrieben; bleibt er aber im ganzen Gange, also viermal hinter einander hängen, so giebt dies 6 P. Jedoch Jeder kann das festsetzen, wie er will. Schwere, Entfernung, Richtung des Wurfes, Abmessung der Kraft der Hand, beschäftigen hier den Beobachtungsgeist und üben das Augenmaß. Die übrige Bewegung des Körpers ist sehr sanft; das Spiel eignet sich daher ganz für die Zeit nach Tische. Vor etwa 20 Jahren noch wurde dieses Ringwerfen fast in jeder Dorfschenke Sachsens vorgenommen.

b) Man wirft mit einem etwa 5 Centim. im Durchmesser haltenden Eisenringe aus einiger Entfernung nach einem wagerechten Brette, auf welchem etwa 5 × 5 gleichlange Holz- oder Eisenstifte rechtwinklicht zur Brettfläche und in gleichen Entfernungen von einander befestigt sind (bei Volksfesten auch nach senkrecht stehenden Messern, nach auf dem Brette zerstreut umherliegenden, verschiedenwerthigen Münzen, die gewonnen sind, wenn der geworfene Ring sich um sie legt). Hinter jedem Eisenstifte steht eine Ziffer, die an-

giebt, wieviel Punkte derjenige gewinnt, welcher trifft. Schließlich werden die Punkte zusammengezählt. Wer nach 20—30 Würfen die meisten Punkte hat, ist Sieger.

Das Eierwerfen.

„Eierleseta" in Toblers Appenzellischem Sprachschatze, „Eier ellen", „Eier leggen", „Eier lopen" in Holstein, „Eier legen" zu Schönecken im Eifler Lande, „Eier klauben" im Baier'schen, „Eierlaufen" in Pfungstadt in Darmstadt ꝛc.

Tobler beschreibt dies Spiel, wie folgt: „Die Eier werden in gleicher Entfernung, etwa eine Elle voneinander, in eine Linie gelegt. Der Eierausleser trägt oder wirft jedes Ei einzeln an das eine Ende der Linie und zwar in eine mit Stroh oder Grummet belegte Wanne, welche von Jemandem gehalten wird, um auch nöthigenfalls die Fehlwürfe aufzufangen; doch darf er nicht mehr als eine bestimmte Zahl von Eiern zertrümmern. Unterdessen läuft ein Anderer unter gehöriger Aufsicht an einen vorher bestimmten Ort und wieder zurück. Wer zuerst fertig wird, der Leser oder der Läufer, gewinnt die Eier." — In Holstein werden die Eier in gewissen Kreisen auf dem Felde herumgelegt und darf keins zerbrochen werden. In anderen Gegenden ist das Holztragen (Torftragen) ein Ersatz für das Eierwerfen. In bestimmter Entfernung hintereinander liegende Holzscheite muß ein Sammler, doch stets nur eins auf einmal, auf ein und denselben Ort, von dem er auch zuerst ausgeht, in festgesetzter Zeit zusammentragen. — So ließe sich dieses Eierspiel auch für die Jetztzeit noch in verschiedener Weise abändern. Ferd. Hesse in Dresden, welcher diese Beschreibung des Eierwerfens in der Turnzeitung v. J. 1866 veröffentlicht, giebt auch daselbst mehrere Abänderungen an. Es bildet die Gesellschaft z. B. eine offene Kreisreihe. Ein Lastträger hat einen seiner Kameraden (oder Gewichte ꝛc.) um den Kreis herumzutragen. Unterdessen hat der Läufer eine Anzahl Mal zu kreislaufen, ohne oder mit Schlängeln durch die Abstände der Gereiheten, ohne oder mit Umkehren ꝛc. Wer zuerst an seinem Platze ankommt, ist Sieger. — Oder Gewichte, Feldsteine, Holzscheite ꝛc. werden in eine Reihe, aber weitauseinander gelegt. Der Leser hat die Scheite einzeln zu sammeln, das letzte zum ersten zu machen und schließlich das erste zum letzten, hat also eine neue Reihe von Scheiten an derselben Stelle zu bilden. Unterdessen hat ein Anderer eine bestimmte Bahn zu durchlaufen. — Oder: Eine bestimmte Anzahl Lanzen werden umher gelegt, auch wohl in die Erde gesteckt. Einer hat die Aufgabe, sie von einer bestimmten Stelle aus nach dem Pfahlkopfe zu werfen; eine gewisse Anzahl von Würfen müssen Treffer sein. Unterdessen läuft ein Anderer. — Oder: Ein Knabe hat eine bestimmte Anzahl seiner Kameraden der Reihe nach zu überspringen, während der Andere eine bestimmte Bahn durchläuft ꝛc.

* Plumpsackwerfen.

Ein z. B. durch Abzählen Bestimmter stellt sich seitgrätschend auf, bildet also mit seinen Beinen ein „Thor“, die Uebrigen werfen der Reihe nach ihm Plumpsäcke durch „das Thor“, und nachdem dies geschehen, wirft der das Thor Bildende mit seinem Plumpsacke nach einem der geworfenen Plumpsäcke. Derjenige, dessen Plumpsack getroffen ist, hat denselben schnell zu holen und schnell nach einem vorherbestimmten Male zu laufen, weil alle Uebrigen ebenfalls ihre Plumpsäcke aufheben und ihn mit denselben zum Male hin verfolgen, was ebenso mit dem das Thor Bildenden geschieht, falls er einen der je nach seiner anfänglichen Stellung vor oder hinter ihm liegenden Plumpsäcke nicht trifft. „Die Sache gewinnt an Künstlichkeit, wenn alle Würfe rückwärts zwischen den Beinen durch oder über die Schulter gemacht werden.“ (J. C. Lion).

* Seilziehen.

Zwei gleichgroße Spielgenossen ergreifen (jeder mit beiden Händen oder mit einer, je nachdem es vorher bestimmt worden ist) die beiden Enden eines Taues (oder Seiles). Hinter ihnen befinden sich in gleichen Entfernungen die Male, oder zwischen ihnen nur ein solches, z. B. ein Graben, ein Kreidestrich 2c. Auf „1, 2, 3!“ beginnt das Ziehen Beider, und derjenige, welcher sein Mal zuerst erreicht, also den Gegner vorwärts zieht, selbst aber rückwärts sich bewegt, ist Sieger. — Fassen an jedem Tauende 2 Schüler an, so hat der Spielleiter darauf zu sehen, daß der eine l., der andere r. vom Taue sich befindet, was auch zu beachten ist, wenn noch mehr Spieler (Fig. 22), vielleicht Alle zum Kampfe sich aufstellen. — Ein Fortgreifen der Hände nach der Mitte des Seiles hin ist nicht zu gestatten. Statt nur mit den Händen das Seil zu erfassen, kann es auch, falls nämlich nur Zwei mit einander kämpfen, um die Hüften oder noch besser z. B. von der l. Hüfte quer über den Rücken und über die r. Schulter hinweg gelegt werden, so daß in diesem Falle jeder Schüler das Tauende mit der r. Hand festhält und mit der l. Hand am Taue zieht, während der Rücken gegen dasselbe stemmt. Beide können sich auch den Rücken zukehren, das Tau über die Schulter nehmen und dasselbe vorn mit beiden Händen fassen. „Besser wird das Spiel — das bloße Seilziehen ist reine



Fig. 22.

Kraftübung —, wenn das Seil in abgemessener Entfernung auf den Boden gelegt wird, und die Parteien darnach laufen müssen. Es ist natürlich die im Vortheil, deren Angehörige zuerst in Ueberzahl zu ziehen anfangen." (J. C. Lion).

* Kriegsspiele.

Diese verdienten allen verwandten Spielen vorangestellt zu werden, theils um der großen Mannigfaltigkeit willen, die sie zulassen, theils um der freieren Selbstthätigkeit, die sie dem einzelnen Spielenden nach seinen geistigen und köperlichen Eigenschaften gestatten. Auch möchte es kaum eine Klasse von Spielen geben, welche das Interesse der Knaben in höherem Grade in Anspruch nähme, als diese, und welche Gelegenheit gäbe, neben der körperlichen Gewandtheit und Tüchtigkeit zugleich auch die geistigen und sittlichen Kräfte der Aufmerksamkeit, des schnellen Besinnens, der Entschlossenheit und des Muthes so hervortreten zu lassen. Hier treten — nur harmlos und poetisch — alle die Gemüthsbewegungen hervor, welche dem Kriege in dem schweren Ernste des wirklichen Lebens so außerordentliche Bedeutung verleihen. Ein solches Kriegsspiel ist ein wahres jugendliches Epos. Alle Kräfte des Körpers, des Geistes und des Gemütbes sind in der mannigfachsten und fröhlichsten Spannung, Alles ist Leben und Bewegung. Gerade die Mannigfaltigkeit, die Freiheit, und dadurch die Selbstständigkeit der Bewegung, welche, wie oben bemerkt, der Einzelne bis auf einen gewissen Grad dabei erhält, geben diesen Spielen noch einen weiteren eigenthümlicheren Reiz.

Die großen Friedensübungen unserer Heeresabtheilungen geben das glänzendste Bild solches Spieles nach bewährten Regeln. Beim Spiel der Knaben sind viele derselben zu brauchen, andere zu vereinfachen. Die Umstände, die Räumlichkeit, die Zahl der Spielenden, die darauf zu verwendende Zeit, die Jahreszeit, und endlich namentlich auch die jeweilige Stimmung der Knaben entscheiden am besten über die mannigfachsten Abänderungen desselben. Bald ist es eine durch irgend eine günstige Oertlichkeit angewiesene Burg (eine Anhöhe oder gar eine wirkliche Burgruine), die einfach erstürmt wird; bald eine durch Erd- oder im Winter durch Schneewälle (siehe S. 177) selbsterbaute Festung, wodurch die Sache dann noch einen weiteren Werth und noch ein größeres Interesse gewinnt; bald sind es nur zwei feindliche Haufen, welche sich mit dem besten und lustigsten Wurfgeschütz der Knaben, den Schneebällen, angreifen, und sich so lange schlagen, bis nach irgend welchen Spielbedingungen der eine siegt; bald aber sind es zwei regelmäßig geordnete feindliche Lager, oder eine Burg und eine sie angreifende Armee, bei welcher dann jeder Gegner durch geschickte Operations-

plane und alle möglichen strategischen Mittel, die der Erfindungsgeist eingiebt, dem Anderen Abbruch zu thun, sein Lager endlich zu erobern oder den Sturm entschieden abzuschlagen sucht. Da giebt es dann die wichtigen Stellen der Ober- und Unteranführer, da giebt es Wachen- und Vorpostendienst, Adjutanten und Streifcorps, Spione und Ueberläufer, Kriegsgerichte und Verurtheilungen, Gefangene und Befreiungen, da kommen Einzelkämpfe und größere Gefechte, Hinterhalte und Rückzüge, Ausfälle und Umgehungen, Fluchten und Verfolgungen, Parlamentäre, Waffenstillstände und Gefangenenauswechslungen, zuletzt aber immer der Hauptsturm und der Sieg der einen Partei vor.

Für Einzelnes mögen hier noch einige Andeutungen gegeben werden, welche sich leicht je nach Bedürfniß vervollständigen lassen:

1) Die Spielgesellschaft theilt sich nach den allgemeinen Regeln in zwei Parteien. Je größer die Zahl der Spielenden ist, desto besser. Die Hauptsache ist, daß jede Partei einen recht tüchtigen Anführer erhält.

2) Dieser ernennt die Unteranführer, die Abtheilungen u. s. w. und hat volle Unterbötigkeit zu fordern. Ueberhaupt hängt von der strengsten Mannszucht der ungestörte und fröhliche Fortgang des ganzen Spieles ab. Wer dagegen fehlt, wird verhaftet, um vor das Kriegsgericht gestellt zu werden. In dieser Gewöhnung an freiwilligen Gehorsam liegt übrigens ein nicht unbedeutendes sittliches Moment. Gegen Mißbrauch und Knabendespotismus aber weiß sich eine tüchtige Knabenschaar meist selbst zu schützen, und im Nothfalle greift der Erzieher ein.

3) Die Parteien müssen durch Abzeichen leicht erkannt werden. Am besten geschieht dies, wenn nur die eine sich ein weißes Taschentuch um den Arm bindet.

4) Die Burgen müssen genau abgegränzt sein.

5) Gefangene werden im offenen Felde durch turngerechtes Ringen (vergl. die Ringkämpfe im Anhang 2) gemacht, wobei sich die Parteien oder einzelne Gegner entweder zu offenem Kampfe begegnen, oder die eine von der anderen, aus einem Hinterhalte, also mit Vortheil, überfallen werden kann. Wer überwunden wird, ist gefangen, und wird in die Burg eingeliefert.

6) Die Gefangenen dürfen selbst nichts zu ihrer Befreiung thun, und müssen sich auf der Burg durchaus ruhig verhalten. Auf dem Wege dahin sind sie gehalten, ihrem Führer unbedingten

Gehorsam zu leisten, sich mit ihm, wenn er will, zu verstecken, zu legen u. s. w. Denn wenn er unterwegs von Feinden angegriffen und im Ringen besiegt wird, so ist nicht nur er selbst dadurch gefangen, sondern es sind auch seine Gefangenen befreit. Deswegen erfordert das Gebiet derselben viele Aufmerksamkeit und Kriegslist.

7) Wenn ein Feind unbemerkt in die Burg schleichen kann, so befreit er dadurch zwei Gefangene und darf sie mit sich zurück nehmen.

8) Wenn ein Anführer gefangen genommen wird, so ist der Kampf beendigt.

9) Bei dem Sturme auf die Burg wird Mann gegen Mann gekämpft, und es handelt sich darum, wer den Gegner über die Gränze ziehen kann. Wer herübergezogen wird, ist Gefangener. Kann also die Burg mit überlegener Macht oder von verschiedenen Seiten her angegriffen werden, so ist der Sieg bald entschieden, und es ist deswegen sehr wichtig, daß die Besatzung aus flüchtigen Leuten bestehe, sowie, daß die Bewegungen des Feindes möglichst genau beobachtet, und daß im Nothfalle durch guten Vorpostendienst schnell Ersatz herbeigeschafft werde.

10) Um Streitigkeiten, welche nie ganz ausbleiben, theils möglichst zu verhüten, theils wenigstens schnell auszugleichen, ebenso um alle vorkommenden Disciplinarvergehen u. s. w. abzumachen, wird für solche Spiele ein für allemal oder von Fall zu Fall ein jugendliches Schiedsgericht gewählt. Im Nothfalle kann während des Spieles selbst ein Waffenstillstand verlangt werden, um einen dem ruhigen Fortgange des Spieles drohenden Streit schnell zu schlichten.

Die geeignetste Oertlichkeit zu Kriegsspielen ist ein freier Platz am Saume eines Waldes, oder auch im Walde selbst, oder wenigstens wo möglich in einer mit Gebüsch, Zäunen, Mauern ꝛc. unterbrochenen Gegend. Je mehr Zeit zu Gebote steht, desto umfangreicher und anziehender wird das Spiel, und es können ganze freie Nachmittage auf die angenehmste Weise damit ausgefüllt werden. — Es sei mir vergönnt, wenigstens ein Beispiel aufzuführen, von dem ich weiß, daß es der Jugend außerordentlich viel Vergnügen, aber auch Anstrengung gemacht hat. Nachdem die Gesellschaft in 2 gleichgroße Parteien getheilt worden ist, von denen die eine ein Abzeichen (ein Reis am Hute, die verkehrt aufgesetzte Mütze ꝛc.)

trägt, bezeichnet der Spielleiter (der Lehrer) der einen Partei einen Waldplatz, wo sie ihre Festung aufzuschlagen hat. Dieselbe zieht, nachdem sie noch für sich einen Führer gewählt hat, alsbald nach der bezeichneten Stelle ab, legt an einem ziemlich versteckten, aber freien kleinen Raume in der Nähe derselben alles Unnöthige ab, pflanzt in der Mitte desselben die Fahne auf, läßt eine Besatzung von etwa 10 Mann auf demselben und stellt in einer Entfernung von etwa 100 Schritten um die Festung herum Doppelposten (von je 2 Mann) auf, die so weit von einander entfernt sind, daß es für den Feind kaum möglich ist, ungesehen durch die Postenkette zu gelangen. Alle Uebrigen dieser Partei bilden „Feldwachen" von 4—6 Mann und befinden sich zwischen der Festung und der Vorpostenkette.

Die 2. Partei trägt das Abzeichen und rückt etwa nach einer $^1/_2$ Stunde mit dem Spielleiter in der Richtung der ersten Partei ab Der Spielleiter gebietet Halt, sobald er annehmen kann, daß die betr. Partei sich dem feindlichen Lager auf etwa 500 Schritte genähert habe, schickt 3 Feldwachen von je 3 Mann nach verschiedenen Seiten ab, um die feindliche Vorpostenkette erspähen zu lassen, während alle übrigen sich lagern. Sobald eine Feldwache irgend etwas vom Feinde entdeckt hat, ist dem Spielleiter Meldung zu machen. Kommen mehrere übereinstimmende Meldungen, so bricht er mit seiner Schaar auf, zieht etwa 200 Schritte gegen die Festung vorwärts und schlägt ein festes Lager auf, von welchem aus nun die weiteren Angriffe erfolgen. Es werden zunächst abermals Schleichfeldwachen nach verschiedenen Seiten abgeschickt, welche sich womöglich durch die Vorpostenkette zu schleichen haben, um die Festung zu entdecken. Sobald aber die Vorposten etwas vom Feinde erspähen, läuft einer derselben schnell nach der nächsten feststehenden Feldwache, die sofort aufbricht, um den Feind abzufassen. Die ganze Schleichfeldwache hat zu folgen, wenn sie sich hat fassen lassen und wenn auf 1 Mann derselben 2 der anderen Partei kommen; umgekehrt müssen auch jene der Uebermacht weichen und sich ergeben. Die Gefangenen werden in's Lager gebracht und dürfen nichts verrathen, auch nicht entlaufen. Das Aussenden der Feldwachen wird fortgesetzt, bis das feindliche Lager genau entdeckt ist. Dann sammelt sich die angreifende Schaar und zieht mit Sang und Klang in die Festung ein. Es ist jedoch die größte Schmach, wenn der entdeckte Ort gar nicht die

Festung ist, und deshalb müssen die Meldungen mit Vorsicht aufgenommen und geprüft werden, ehe der Einzug erfolgt. Die Feldwachen der angreifenden Partei dürfen nie zu lange ausbleiben, damit öfter andere ausziehen können. Kommt es bei den verschiedenen Angriffen zu wirklichen Kämpfen zwischen den Einzelnen, so ist nur auf eine vorherbestimmte Art zu ringen.

Am meisten Sicherheit, daß die Vorschrift über die Art zu ringen auch eingehalten wird, gewährt wohl das

Kriegsspiel mit Stäben, zu dessen Beschreibung wir übergehen. Jeder Spieler ist im Besitz eines Stäbchens, das etwa 20 Ctm. lang, 3 Ctm. dick und an beiden Enden gut abgerundet ist. Es gilt, dem Gegner das Stäbchen zu entwinden. Dabei bestehen folgende Regeln. 1. Das Stäbchen muß frei und offen getragen und darf nicht in die Kleider versteckt werden. 2. Stoßen und Schlagen mit dem Stäbchen ist nicht gestattet. 3. Wer sich sein Stäbchen entwinden oder entreißen läßt, ist besiegt. Wer über die Gränze des Spielplatzes hinaus getrieben wird, gilt als besiegt. Die anderen Gesetze ergeben sich aus Folgendem von selbst.

Diese „Hölzerschlacht" wird von 2 gleichstarken Parteien gespielt. Zur Ablieferung der eroberten Stäbchen wird ein Mal bestimmt, wohin auch die besiegten, nunmehr als todt und theilnahmlos am Spiele erklärten Streiter ihren Siegern zu folgen haben. Letztere sind auf dem Wege dahin unverletzlich und bezeichnen diese ihre Eigenschaft durch Aufheben der 2 Stäbchen, in deren Besitz sie sind. Nach Ablieferung ihres Besiegten nebst dem eroberten Stäbchen kehren sie in den Kampf zurück. Am Male steht der unparteiische Spielordner, um etwaige Streitigkeiten zu schlichten, die Zeichen zum Beginn und Schluß des Kampfes zu geben und nach jedem Gange die Zahl der Todten jeder Partei zu verkünden. Es versteht sich von selbst, daß zum Kennzeichen der Parteien die eine schwarze, die andere weiße Stäbchen erhält. — Zu noch besserer Verständigung diene folgende Beschreibung eines Spieles mit 3 Gängen. Die sämmtlichen Spieler stellen sich auf, die Anführer für jede Partei werden gewählt oder ausgerufen. Hierauf erfolgt die Theilung und Uebergabe der Hölzer, worauf die Parteien sich auf den entgegengesetzten Seiten des Spielplatzes geordnet aufstellen, die Verkündigung der Gesetze des Spieles und dann vom Male aus das Zeichen zum ersten Angriff. Hierauf

allgemeines Kampfgewühl. Hier der Schwächere auf der Flucht vor dem Stärkeren, dort mehrere Schwächere im Bunde dem Stärkeren widerstehend; hier ein Massen-, dort ein Einzelkampf; hier ein Spieler über die Gränze getrieben und entwaffnet, dort Besiegte nach dem Male geführt. Nach einer vorausbestimmten oder auch von den Spielordnern nach Umständen eigenmächtig zu bestimmenden Frist von etwa 2 bis höchstens 5 Minuten folgt das Zeichen zum Waffenstillstand. Die streitenden Parteien kehren in ihre Stellungen zurück. Am Male werden die eingelieferten Stäbchen mit den eingelieferten Todten verglichen, und es wird die Zahl der letzteren ausgerufen. Das hat dann allgemeinen Jubel der siegenden Partei zur Folge. Giebt es nun keinen streitigen Fall zu entscheiden, so wird jetzt das Zeichen zum zweiten Angriffe gegeben. Mit neuem Muthe und neuer Hoffnung gehen die Parteien an's Werk, ihre Reihen sind etwas gelichtet, die Todten sind vom Male aus Zuschauer und möchten durch Zuruf ihre Freunde ermuntern, wenn dies ihnen gestattet wäre. Dagegen geht's auf der Wahlstatt desto lebhafter zu und der Hilferuf: „Weiß herbei", „Schwarz herbei!" ertönt an allen Ecken und Enden. Oft ist bei dem Schlusse des zweiten Ganges für die schwächere Partei die Aussicht zum Siege fast ganz geschwunden. Oft stehen sich aber auch noch gleiche Kräfte gegenüber. In allen Fällen wird der dritte Gang als der entscheidende ausgekämpft, und das Spiel endet mit der Verkündigung des Siegers und der Ablieferung der Stäbchen zur Aufbewahrung. (A. Ravenstein im „Turner" von 1848). Einfacher ist das Spiel noch, wenn auf ein Zeichen hin die Parteien ihre Male zu wechseln haben und bei dem Begegnen sich die Stäbchen zu entwinden suchen. Der Schwächere sucht dem stärkeren Gegner auszuweichen, dieser mit Seinesgleichen zu kämpfen. Wie es aber im durchschnittenen Gelände nach Ähnlichkeit des im vorstehenden beschriebenen Kriegsspieles durchgeführt wird, ergiebt sich von selbst. — An anderen Orten, z. B. in Prag, treibt man dasselbe Spiel unter dem Namen „Maschen- oder Schleifenspiel". Jeder Spielgenosse steckt sich, anstatt sich mit einem Klötzchen zu bewaffnen, eine Masche (Schleife) an die linke Schulter. Bei dem Begegnen in der Mitte des Spielplatzes sucht Einer dem Anderen die Schleife abzunehmen. Die eroberte Schleife wird ebenfalls an die l. Schulter gesteckt. Wem die Schleife genommen ist, der ist todt. Wer schließlich die meisten Schleifen erobert hat, ist Sieger.

Auch das bekannte

* **Ritter- und Bürgerspiel** (Räuber und Gensdarmen) Jahns ist ein Kriegsspiel. Jahn beschreibt es also: „Die beste Gelegenheit zu diesem Spiel bietet ein waldiger Platz von 200—100 Schritten im Geviert. Kiefernschonungen und dichtes Unterholz sind dazu am besten. Der Platz muß womöglich vieles und dichtes Gebüsch und auch freie Stellen haben, sowie Erhebungen und Vertiefungen oder Gräben. Die Zahl der Spielenden wird nach der Stärke so eingetheilt, daß nach ausgetheilten Besatzungen auf beiden Seiten noch gleichviel sind. Die eine Spielschaar stellt Ritter, die andere Bürger vor. Die Ritter haben 4 Burgen, jede etwa 20—50 Schritte von einer Ecke des Platzes entfernt. Die Bürger haben eine Stadt inmitten des Platzes. Die Stadtbesetzung muß mindestens 2 Mann und immer so stark sein, als die Besatzung von 2 Burgen zusammen. Wenn 50—60 Spieler sind, so müssen in die Stadt vier und in jede Burg 2 Mann gelegt werden. Bei dem Spiele selbst kommt es darauf an, den Feind durch Gefangennehmung seiner Leute so zu schwächen, daß er nicht mehr im Stande ist, im freien Felde und in offener Schlacht Widerstand zu leisten. Die dabei vorkommenden Kämpfe werden durch Ringen entschieden. Dabei haben die Leiter des Spieles, die Anführer der Schaaren, darüber zu wachen, daß das Ringen regelrecht vor sich gehe. — Außerdem sucht man den Feind fleißig von dessen Festungen ab nach den seinigen zu locken und sendet zu diesem Zwecke oft kleine Abtheilungen oder Einzelne aus, um des Feindes Stellung, die Stärke seiner Besatzungen, die Orte, wo er Gefangene hält und bewacht ꝛc. auszukundschaften. Es werden Verstecke und Hinterhalte gelegt, feindliche Posten abgeschnitten und gefangen genommen.

Als Gesetz gilt außerdem noch: Bei voller Besatzung darf kein Platz genommen werden; bei unvollkommener nur durch die fünffache Zahl der Gegner; unbesetzte Plätze dagegen werden genommen und mit der für sie bestimmten Anzahl belegt. Zu je 2 Gefangenen gehört 1 Mann Besatzung. Gefangene werden befreit, wenn der Entsatz fünfmal so groß ist, als ihre Befreier. Gefangene werden in jedem Falle befreit, wenn der Feind mit seiner ganzen noch übrigen Macht, die jedoch größer sein muß, als die Zahl der Gefangenen, an den Platz rückt, und nur die gesetzmäßigen Bewohner da sind.

Soll dies Spiel von einer kleineren Zahl, etwa 16—30

Spielern, ausgeführt werden, so wählen sie nur 2 Festungsplätze: eine Stadt und eine Burg, die an den entgegengesetzten Stellen des Platzes sich gegenüberliegen." —

In „Gemälde der Schweiz, 13. Heft" findet sich noch ein anderes Ritterspiel aus dem Appenzellerlande, das allerdings mehr an unser „Schlaglaufen" erinnert. „Es bildeten in Almenweg die Leute von Trogen und Speicher einen Schlachthaufen, die von Taufen und Gais einen anderen in einer Entfernung von 500 Schritten. Dann trat einer des ersten Haufens hervor und forderte einen des zweiten mit den Worten: „Ritter, Ritter, der Hauptmann kommt!" zum Wettrennen heraus. Der Zweite suchte nun des Ersteren Ziel zu erreichen, während dessen wieder andere Herausforderungen geschahen, bis sich beide Haufen in vollem Laufe befanden. Wer nun während des Laufens vom Anderen erreicht, ergriffen und festgehalten wurde, der war zum Gefangenen erklärt, und mußte sich am Ziel seines Gegners auf die Erde setzen, und so ging es fort, bis Alles stehend oder sitzend bei den Zielen versammelt war." (Jahrbücher der Turnkunst v. 1856.)

† Das Topfschlagen.

„Hahnenkampf"; „Brich den Hafen" bei Fischart.)

Dieses Spiel, eine Art von Blindekuh, kann eine zahlreiche junge Gesellschaft schon ein Stündchen sehr angenehm unterhalten und durch häufiges Lachen die Verdauung befördern. Ich würde es am liebsten nach Tische spielen lassen, da es mit gar keiner heftigen Bewegung verbunden ist.

Man setzt einen Topf auf dem platten Erdboden nieder; dieser ist der Gegenstand des Spieles. Der erste beste von der Gesellschaft (denn alle drängen sich hier dazu, Blindekuh zu sein) läßt sich die Augen verbinden, nachdem er sich 6, 8 bis 10 Schritte von dem Topfe aufgestellt hat. — Man kann ihn auch die Schritte vom Topfe bis zu seinem Standpunkte vorher abmessen lassen. — In seine Hand bekommt er einen derben Stock, womit er den Topf zu zertrümmern Willens ist, und so bewaffnet, ist es seine Pflicht, vor Eröffnung des Feldzuges sich mit zugebundenen Augen zwei= bis dreimal umzudrehen. Dies nun so zu vollbringen, daß die Nase nach dem dritten Umwenden wieder genau nach dem Topfe hinweist, dann gerade aus, weder links noch rechts aus=weichend, fortzugehen, die Entfernung bis zum Topfe wieder ge=hörig auszumessen, und den Schlag von Oben nach Unten, also nicht horizontal, gerade auf den Topf zu führen, — darin besteht die Kunst des Spieles. Es glückt selten. Die Blindekuh dreht sich, und bei jedem Male weicht sie von der ersten Richtung etwas ab. Ein verbissenes Gelächter zischt durch die ganze Gesellschaft. Sie marschirt vorwärts und zwar nach einer ganz anderen Weltgegend;

sie schlägt zu, und mit dem Schlage bricht ein allgemeines Gelächter los; denn sie ist weit vom Topfe entfernt. Da steht sie nun, nach abgerissenem Tuche, mit großen Augen und sucht den Topf, dessen Zertrümmerung sie so sicher berechnet zu haben glaubte.

Man kann es, wenn man will, zum Gesetz machen, daß Niemand einen Laut von sich gebe, so lange der Schlag noch nicht geschehen ist; die Lustigkeit des Spieles gewinnt dadurch, und die Blindekuh findet sich schwerer nach dem Ziele. Man kann in den Topf einen Preis legen, Obst oder sonst etwas, doch ist dies nicht nothwendig. Die Spieler nehmen, wie ich jedesmal bemerkt habe, alle Kräfte ihrer Sinne und ihres Beobachtungsgeistes zusammen, um die erste Richtung nicht zu verlieren. Sie suchen sich auf mancherlei Art zu helfen; bald wird der Stock vor den Füßen, gleichsam als Wegweiser nach dem Topfe, niedergestemmt, bald werden um den Standpunkt mit den Füßen vier rechte Winkel gemessen u. s. w. Kurz, jeder schafft sich seine eigene Methode, so daß dies Spiel das Beurtheilungsvermögen mehr beschäftigt, als man von seiner Einfachheit vermuthen sollte.

Stellt man die neun Kegel an die Stelle des Topfes, und giebt dem Blinden die Kugel zum Werfen in die Hand, so bekommt das Spiel eine neue Einkleidung, die zum Abwechseln angenehm ist.

Sonst war dieses Spiel als „Hahnenkampf" bei Erntefesten ein Hauptergötzen der Schnitter; unter dem Topfe war eine Grube, in der Grube ein lebender Hahn und wer den Topf zerschlug — 3 Schläge waren erlaubt —, dem gehörte der Hahn.

Das Puppenprellen.

Die Spielenden werden in 2 Abtheilungen gebracht. Jede Abtheilung hält ein etwas größeres Tuch schlaff an den 4 Zipfeln. Die eine Partei hat auf dem Tuche eine Puppe (einen Ball rc.) liegen, prellt durch rasches Anziehen der Zipfel den betr. Gegenstand in die Luft und sucht ihn ebenfalls mit dem Tuche aufzufangen. Im Falle des Gelingens prellt sie wieder; im anderen Falle sucht die nebenanstehende andere Partei mit ihrem Tuche den Gegenstand zu fangen, womit sie das Recht zum Prellen erwirbt. Wer von dem fallenden Gegenstande berührt wird, einen Zipfel fahren läßt, bei dem der betr. Gegenstand außerhalb des Tuches niederfällt, erhält einen Plumpsackschlag. (Jakob.)

* 30. Der Drache.

Diese Maschine ist der Jugend ungemein interessant, weil sie geschickt ist, in eine Region zu steigen, wohin Niemand gelangt. Dies spannt die Erwartung des Knaben sehr, regt seine Thätigkeit und seinen jugendlichen Unternehmungsgeist an. Ich rede hier nur von der Jugend, welcher man nicht Alles in die Hände schenkt, sondern die schon früh anfängt, sich ihre Bedürfnisse zu erarbeiten und ihre Spielzeuge selbst zu verfertigen, so weit, als es unter guter Anleitung nur möglich ist. Für diese ist der Drache nun eben ein Gegenstand der Selbstverfertigung, und dies allein macht ihn schon zu einem zweckmäßigen Gegenstande der Jugendspiele, wenn wir auch hier auf die dadurch bedingte Bewegung im Freien und auf das damit verknüpfte Vergnügen weiter keine Rücksicht nehmen wollen. Hier ist die Fig. 23, und eine Beschreibung. Man sieht hier die Abbildung

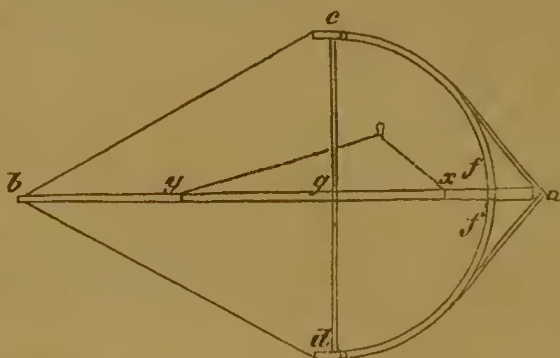


Fig. 23.

eines Gerippes zu einem Drachen, nämlich ab das Rückgrat, cd das Schulterblatt, cfd das Brustbein, a den Schnabel.

Alle diese Theile werden von recht leichtem Holze gemacht; etwa nach folgendem Verhältnisse: Das Rückgrat 156 Ctm., das Schulterblatt 96 Ctm.; beide sind vierseitig, ein Ctm. und etwas darüber stark. Von a bis g ist 60 Ctm. Hier bei g ist die Mitte des Schulterblattes mit dem Rückgrate gut zusammengefügt. Das Brustbein wird von einem leichten Faßreifen genommen. Seine beiden Enden schließen sich an die Enden des Schulterblattes und sind fest damit verbunden, so wie seine Mitte bei f mit dem Rückgrate. Bis a laufen noch zwei schwache Hölzer oder zwei starke Schnuren, die den Schnabel bilden, und sind mit ihren Enden sowohl an das Brustbein, als an das obere Ende des Rückgrats gut befestigt. Wenn man diese Theile gehörig zusammengefügt hat, so wird von c über b nach d eine starke Schnur geführt und so straff angezogen,

als es die dünnen hölzernen Stäbe vertragen. In c und d wird sie festgeknüpft, an dem Ende b aber in eine kleine Rinne gelegt, damit sie nicht abgleite. Jetzt ist das Gerippe fertig bis auf's Abwägen. Man lege sein Schwanzende b auf den Fußboden, a hingegen auf eine Fingerspitze, und sehe zu, ob die Hälfte a c b so schwer ist, als a d b. Durch Wegschneidung des Holzes läßt sich dies bald in's Gleiche bringen, zumal da eben nicht viel darauf ankommt.

Die Verfertigung der Haut oder des Ueberzuges macht wenig Mühe. Klebe von starkem Papier eine Fläche zusammen, die an allen Seiten etwa eine Hand breit größer ist, als der Umfang des Gerippes; lege sie an den Fußboden, das Gerippe darauf und leime, nach gehörigem Beschneiden, den Rand des Papieres auf allen Seiten um den äußersten Rand des Gerippes a c b d. Jetzt fehlt es unserem Luftgeschöpf noch an den Flossen, sowie an einem Schwanze, der ihm ganz unentbehrlich ist. Jene sind Quasten von 2, 3 in Streifen geschnittenen Papierbogen, die bei d und c angebunden werden; dieser besteht aus einer langen Reihe Papierstücken, die an einer Schnur befestigt sind. Zu jedem Stücke nimmt man ein Quartblatt, faßt es in der Mitte fest zusammen, und zieht die Schnur mit einer Schlinge darum, so daß die beiden Enden des Blattes faltig und aufgebauscht bleiben. Solche Papiere befestigt man etwa je von 20 zu 20 Ctm. hinter einander fort an die Schnur, bis man ein Stück hat, das etwa 3 Mal so lang sein kann, als der Drache selbst. Dieser Schwanz wird mit seinem einen Ende an b geknüpft, an's andere aber erhält er eine große Papierquaste, welche wie die Flossen, doch größer gemacht ist.

Bände man eine Schnur an irgend eine Stelle eines solchen Drachens, um ihn daran in die Luft steigen zu lassen, so würde dies schlechterdings nie glücken, weil das Aufsteigen ganz allein von der schrägen Lage abhängt, welche er in der Luft halten muß. Um diese zu bewerkstelligen, binde man eine haltbare Schnur in der Stelle x, $^1/_3$ Mtr. von a entfernt, am Rückgrate fest, bohre ein Loch durch die Haut und lasse die Schnur durchgehen. Etwa 24. Ctm. von der Verknüpfung in x an gerechnet mache man in die Schnur eine Schlinge (ein Oehr) und binde ihr anderes Ende, bei y durch das Papier gesteckt, am Rückgrate wieder fest, y ist von g 42 Ctm., und die Schnur kann von obigem Oehre bis nach y 65 Ctm. lang sein. An jenes Oehr kommt dann endlich

die lange, sehr haltbare, aber möglichst dünne Schnur, an welcher der Drache aufsteigt. Uebrigens müssen junge Leute selbst Beobachtungen anstellen über die beste Stelle des Oehrs in der Schnur, sowie über die gehörige Schwere des Schweifes. Ist dieser zu leicht, so geht die Maschine unstät, ist er zu schwer, so steigt sie gar nicht oder nur mit Schwierigkeit. Oft ist man genöthigt, noch etwas Schweres, z. B. das Taschentuch, an den Schweif zu hängen. Man muß daher die Erfahrung zu Hülfe nehmen; denn selbst die mathematischen Berechnungen der Maschine, wie man sie, wenn ich mich recht erinnere, in den Verhandlungen der Berliner Akademie findet, möchten wohl durch Nebenumstände, z. B. durch die Dicke der Schnur und den davon abhängenden Druck der Luft, bald so, bald so leiden. Die bequemste Art, den Drachen zum Aufsteigen zu bringen, ist folgende: A nimmt den an die lange Schnur gebundenen Drachen und geht damit einige hundert Schritte Wind abwärts; B folgt ihm, doch so, daß er etwa hundert Schritte hinter ihm bleibt; er faßt die Schnur an seiner Stelle fest. C geht gar nicht fort, sondern wickelt nur die Schnur ab, welche jene mitnehmen. Ist man fast mit der Schnur zu Ende, so giebt C dem B, und dieser dem A ein Zeichen zum Stillstehen. Dieser richtet den Drachen gegen den Wind und giebt ihm einen sanften Stoß aufwärts, nachdem er die Schnur etwas straff gezogen hat. So steigt er, von der Hand des B gehalten, schnell auf. Hat er die mögliche Höhe erreicht, so läßt auch B los und dadurch wird das Steigen ohne weitere Mühe beschleuniget, indem ihn C festhält &c.

Franklin, welcher durch den Drachen auf die Elektricität der Gewitterwolken gebracht wurde, spannte seinen Drachen einst vor einen Kahn und ließ sich von ihm ganz bequem über einen See fortziehen. Der unsrige kann in einem gut gebauten kleinen Wagen auf ebenem Boden selbst eine erwachsene Person sehr gut und schnell fortziehen.

Die nachfolgenden Spiele werden in der Regel nur von Einzelnen vorgenommen, können aber auch von Mehreren zugleich, z. B. als Wettübungen, betrieben werden.

Seifenblasen. („Blatern blaasen" bei Amman.)

In ein Näpfchen wird etwas Seifenwasser gethan, darnach ein Thonpfeifchen oder ein Strohhalm, dessen Ende man in 4 Theile gespalten hat, die zu einem Kreuz umgebogen werden, darein getaucht und wieder herausgehoben. Das andere Ende nimmt man in den Mund, bläst vorsichtig in den Halm oder in das Pfennigpfeifchen,

und es bildet sich alsbald eine durch fortgesetztes Blasen immer größer werdende, aber auch bald zerspringende, in allen Farben glänzende Blase. Etwas länger hält sie sich, wenn man sie unter einem geräumigen Glase entstehen läßt. Wird im Winter das Wasser, am besten Schneewasser, in welchem feine weiße Seife aufgelöst ist, so weit kalt, daß sich am Rande bereits kleine Eiskrystalle bilden, taucht man dann erst den Kopf des Pfeifchens ein, um nun durch Blasen eine möglichst große Seifenblase zu erhalten, so erscheinen auf derselben kleine Sternchen, welche sich so lange erhalten, bis die ganze Blase gefriert, wozu allerdings die Blase am Pfeifchen erhalten oder sehr vorsichtig, z. B. auf ein ausgespanntes Tuch, an einen kalten windstillen Ort gebracht werden muß.

Hadumoth und Audifax (im „Ekkehard" von Viktor von Scheffel) bliesen durch einen Strohhalm Seifenblasen auf, „daß sie groß und farbig über's Thal flogen und wie ein Regenbogen, und es war schier zum weinen, wenn sie platzten."

* Der Kreisel.

(„Strombos, Strobos, Strobilos" bei den Griechen; „Topfspiel" im Nördlinger Spielgesetze v. J. 1426; „Habergais" in Straßburg; „Schnarchhans, Pfurre, Zwirbel" in der Schweiz; „Tanzknopf", „Drudelmadam" in Franken; „Klappküsel" in Niederdeutschland.)

Dieses Knabenspiel, bei welchem ein hölzerner, kegelförmiger Körper auf seiner Spitze vermittelst einer kurzen Peitsche, am besten aus Aalhaut, herumgetrieben wird, ist als „Schneckenkreisel" zu bekannt, als daß hier eine Beschreibung nöthig wäre. Merkwürdig ist die Art, wie die Knaben, z. B. bei dem Kaufe, die Kreisel auswählen. Der größte Ring des Kreisels heißt Männchen, der zweite Weibchen, der dritte Steinsetzer, der vierte wieder Männchen u. s. f. Kommt nun auf den kleinsten Ring das Wort Steinsetzer, so ist der Kreisel ein guter Läufer. Im „Buch des Knaben" findet sich der Wettlauf und der Wettkampf. Ersterer besteht darin, den Kreisel früher, als der Gegner, nach einem gewissen Ziele zu treiben; im letzteren werden die beiden Kreisel gegeneinander gepeitscht, bis einer derselben umgerannt wird. — In England zeichnen die Knaben auf einen möglichst harten Grund mit Kreide, Kohle ꝛc. einen Kreis von etwa 1 Mtr. Durchmesser. Um diesen herum einen zweiten und stellen sich in diesen. Der Erste läßt seinen Kreisel laufen, so daß er in den inneren Kreis tanzt. Alsbald thut dies

auch der Zweite und sucht durch seinen Kreisel den des Ersten aus dem Kreise zu schnellen. Gelingt ihm dies, so hat er ihn gewonnen. Der Dritte jagt mit seinem Kreisel nach denen des Ersten und Zweiten u. s. f. Bleibt ein Kreisel innerhalb des Kreises liegen, so gilt er gleichwohl als Ziel; nicht aber, wenn er außerhalb desselben liegen bleibt; dann nimmt ihn der Eigenthümer und drillt ihn von Neuem. (Nach Jakobs Spielbuche.) — Ich sah einen Knaben auch mehrere Kreisel treiben; alle hatten ihre Namen, und zu allen sprach er mit naiver Unbefangenheit. Der, welcher am längsten lief, war sein Liebling. Er stellte sie oft auf die Probe, setzte sie nämlich alle in die stärkste Bewegung und entfernte sich dann, indem er treppab in den Hof lief und bald wieder zurückkehrte. Welche Freude hatte er über die, welche noch liefen! — Knaben müssen nicht nur 2, 3 Kreisel treiben, sondern auch in jede Hand eine Peitsche nehmen und beide gebrauchen lernen. Da in diesem Falle der Umschwung (die Rotation) beide meinen links, bei dem anderen rechts ist, so dürfen sie bei dem Zuschlagen nicht verwechselt werden; denn bei einem einzigen Schlage gegen die Rotation würde sie sogleich aufhören. — Es ist dieses Spiel selbst für erwachsenere Knaben sehr unterhaltend, an sich unschuldig und für den Körper wohlthätig, denn es kann, je nachdem man will, wenig und viel Bewegung veranlassen.

Der Brummkreisel („Mönch"; „Nonne"; „trottolo" in Italien; „Brummtopf" in den Züricher „26 nichtigen Kinderspielen") besteht aus einer hohlen Kugel, die an der Seite mit einem Loche und unten mit einem etwa 3 Zoll langen und runden Stabe, der ihm zum Fuße dient, versehen ist. Jeder Drechsler macht dergleichen; die Art, damit zu spielen, ist allgemein bekannt. Von der untersten Spitze des Fußes wird eine Schnur schraubenartig bis oben an den Kopf heraufgewickelt, das noch übrige Ende durch das Seitenloch des Schlüssels von Innen nach Außen durchgezogen und dann der Fuß mit der Schnur durch den Schlüssel gesteckt. Hält man den Schlüssel und zieht darnach die Schnur schnell durch das Seitenloch desselben, so kommt der Kreisel in Umschwung, welches er unter Geheul eine Zeit lang fortsetzt. Von sonderlichem Gehalte ist dies Spiel nicht, jedoch zur Belustigung nicht zu verachten. Noch leichter ist es, wenn man die Schnur an einen feststehenden Gegenstand knüpft und nur den Schlüssel führt. — Die Kreisel einfachster Art sind die sogen. Torlen (Werlen, Trenterchen, Triller).

Ein abgebranntes Streichhölzchen wird durch das Mittelloch eines Knopfes gesteckt, dann aufrecht gestellt und das Hölzchen an seinem oberen Ende zwischen Daumen und Zeigefinger schnell gedreht und auf solche Weise fortgeschnellt. Schon schönere Torlen sind die aus Knochen mit Ziffern auf den Randflächen. Diejenige Ziffer, welche bei dem Niederfallen des Kreisels zuoberst liegt, zeigt an, ob und wieviel der kleine Spieler gewonnen hat. Neuerdings sind kostbare Kreisel, z. B. der musikalische, der Flug-, der Stielkreisel und solche, welche zugleich mit allerlei Farbenspielen verbunden sind, in den Spielwaarenhandlungen zu haben. Daß der Kreisel bereits früher mit der Peitsche geschlagen worden ist, sagt Wolfram im Parcival:

Hier ist die Geißel, dort der Topf (Kreisel),
Gönnt's dem Kind, ihn umzutreiben.

* Reiftreiben.

Es kann nur auf einem freien, ebenen und geräumigen Platze vorgenommen werden, ist jedoch für die Knaben ein angenehmer Reiz zum Laufen. Der Reif wird wie ein Rad fortgerollt, und es kommt darauf an, ihn im Fortlaufen zu erhalten. Dies geschicht dadurch, daß man ihn mit einem Stäbchen gehörig leitet, nämlich durch einen fortrückenden Schlag bald seinen Lauf befördert, oder bald rechts, bald links drängt, damit er nicht umfällt. Bald werden kleine Künste damit vorgenommen, z. B. man schleudert ihn vermittelst des durchgesteckten Stabes in die Luft, und läßt ihn demungeachtet bei dem Niederfallen nicht aus seinem Laufe kommen; man springt mitten im Laufe bald rechts, bald links durch denselben &c.

Dieses Spiel ist gleichfalls klassisch; es war bei den Griechen und Römern gewöhnlich. In Darstellungen aus der Götterwelt ist es gewöhnlich Ganymedes, welcher mit dem Reife dargestellt wird. Der Durchmesser des Reifes reichte dem Spielenden bis an die Brust; die Peripherie war, wie noch jetzt hin und wieder, z. B. in der Schweiz, mit Ringen, auch wohl mit Blechen versehen, die bei dem Herumtreiben klirrten. Eben daher heißt der Reif bei Martial garrulus annulus. Vielleicht war der Reif selbst von Eisen; dies wird dadurch wahrscheinlich, daß der Stab welchen man zum Antreiben gebrauchte, von Eisen gemacht und — nach Mercurial — mit einer hölzernen Handhabe versehen war. (GutsMuths' Gymnastik v. J. 1793.)

Nach dem Nördlinger Spielgesetze v. J. 1426 sind zu spielen erlaubt: „Paarlaufen, Kegeln, Radtreiben, Rücken und Schneide, Hafen (d. i. Topf) schlagen, Topfspiel (d. i. Kreiseln) und Schnellküchelchen".

In dem Kleidungsbüchlein des Augsburger Bürgers Veit Conrad Schwarz (geb. 1541) heißt es: „So was auch biß mein Freud, wenn ich hinter die Schuel gieng, mit Vögel (d. i. Vögelverkaufen), triblen (d. i. ein Stück Holz in die Luft prellen), kluckern (d. i. Werfen von Kügelchen nach

einer Grube), hurnussen (der Hornuß ist bei Fischart ein Schußpfeil), raifftreiben und dergleichen Freuden meer". 6 Bilder geben hierüber Aufschluß. (S. hierüber: A. Richter. „Zur Geschichte des deutschen Kinderspieles." Westermann's Monatshefte von 1870.) Auch auf einem Kupfer eines niederländischen, die Freuden und Leiden des Ehestandes handelnden, 1628 zu Haag erschienenen Buches, findet man ein Mädchen mit Puppe und Puppenwagen, ein Paar Blindekuhspielende, dann das Steckenpferd, das Kreisel- und Reiftreiben, das Ballschlagen, Seilsprünge, das Purzelbaumschießen, Stelzenlaufen, Kegelschieben, den Drachen, das Bockspringen.

In den „26 nichtigen Kinderspielen" v. J. 1657 ist das Reiftreiben also beschrieben:

Das Kind das mit dem Reiffe spilt
das zeiget auch ein eigen bild
von einem der sein lebelang
geht immer seinen alten gang.
Er sibt die Sonn, er sibt den Mon
er weißt den Lauf des Himmels schon,
er treht sich mit der zeit auch rund
doch komt er wider, wo er stuhnd,
dann schaut in seinem gantzen lauff.
macht er es wie der gröste hauff,
er tritt zwar in ein ander Jahr
doch endet er sich um kein haar,
schon er erreicht der Jahren vil
so spilt er nur das alte Spil.
Vil bilden ihnen eyn gantz steiff
wie daß sie treiben ihren Reiff
da doch der Reiff sie treiben thut,
daß sie mit gantzem Sinn und muht
ihn müssen folgen tag und nacht,
so ihnen sorg und kummer macht"

Das Steinchenspiel. („Pentalidizein" bei den Griechen).

a) Man wirft ein Steinchen mit dem Handrücken in die Höhe und fängt es mit der Handfläche.

b) Man wirft ein Steinchen mit der Handfläche und fängt es mit dem Handrücken.

c) Dasselbe mit mehreren Steinchen. Die Griechen warfen 5 Steinchen oder 5 längliche aus Thierknochen geformte Würfel (Astragalen) mit der inneren Handfläche und suchten sie mit der äußeren aufzufangen. So spielten es die Kinder der Niobe, da Latona sie besucht, wie ein Bild zeigt, das man im Herculaneum auffand. Auch die Kinder der Medea sieht man auf einem pompejanischen Wandgemälde ahnungslos Astragalen (Knöchelchen) spielen, vom Pädagogen theilnehmend beobachtet, während die verzweiflungsvolle Mutter das Mordmesser hinter ihnen bereits erhebt. Die Ilias sagt dem Patroklus nach, er habe als Knabe seinen Spielkameraden bei dem Würfelspiele im Zorne erschlagen. Verloren gegangen

ist uns leider das berühmte Meisterwerk des Polyklet, 2 knöchelspielende Knaben darstellend, das einst den Palast des Kaisers Titus in Rom schmückte. Astragalen werden übrigens in vielen Museen aufbewahrt. Das Berliner Museum zeigt auch eine Marmorfigur einer Astragalenspielerin, ein halberwachsenes Mädchen im leichten Hemd, eine Gestalt von ungemeiner Natürlichkeit. (Vergl. auch Rochholz. S. 447.)

d) Man hebt den gebeugten Arm hoch, bis der Unterarm und zwar die sog. Elle desselben wagerecht nach Oben gerichtet ist, legt zunächst nur ein Steinchen auf den wagerechten rechten Unterarm und zwar in die nächste Nähe des Ellenbogens, streckt darnach den betr. Unterarm mit Schwung und fängt das dadurch fortgeschleuderte Steinchen sofort mit der rechten Hand.

F. Winterspiele.

Der menschliche Körper läßt sich gegen Hitze und Kälte bis zu einem hohem Grade abhärten. Ich setze dies als ausgemacht voraus. Der Nutzen einer solchen Abhärtung liegt deutlich genug vor Augen, und es ist zu verwundern, daß im Ganzen so wenig Rücksicht darauf genommen wird. „Was soll man mit einem Knaben anfangen, der, wenn es heiß ist, schmelzen will und bei jedem Froste zittert und bebt?" So spricht schon eine Griechin, Theano, zu ihrer Freundin Eubula, über weichliche Kinderzucht. In die Erziehung gehört weder Barometer, noch Thermometer und, streng genommen, schlechterdings keine Klage über das Wetter, über Kälte oder Hitze; beide erträgt man am besten, wenn man ihren Grad nicht kennt, und die Jugend fragt weder nach dieser, noch nach jener, wenn sie früh dazu gewöhnt wird. Dies läßt sich auf keine angenehmere Art bewirken, als durch Spiele; das damit verknüpfte Vergnügen macht die Jugend der unangenehmen Eindrücke, der Kälte und Rauhigkeit des Klimas vergessen und mit einer Jahreszeit vertrauter, die durch ihre überaus reine, kalte, stärkende Luft für die Gesundheit von so augenscheinlich guten Folgen ist, daß derjenige wahres Bedauern verdient, welchen Geschäfte oder Vorurtheil und Weichlichkeit in's Zimmer sperren. — Gesunde Kinder sollten im Winter ohne Ausnahme täglich wenigstens einmal eine Zeit lang hinaus in's Freie, um sich bei allerlei Spielen abzuhärten, flinker, gesunder und stärker zu machen. Hier sind einige Winterbelustigungen.

Schneespiele.

Warum sollte es der Jugend kein Vergnügen sein, Schneemänner zu machen, sowie der Wandsbecker Bote, oder hohe Säulen von Schnee zu errichten und sie mit einer Treppe zu versehen, um hinaufsteigen zu können? Fanden doch die Großen viel Freude an dem Eispalaste zu Petersburg, warum nicht die Kleinen an allerlei Figuren, die sich bei eintretendem Thauwetter aus Schnee bilden lassen? Diese Spielereien sind nützlich für ihren Körper, nicht nur durch Abhärtung, sondern auch durch Anwendung

der körperlichen Kräfte; denn es verlangt Anstrengung, aus kleinen Schneebällen durch Fortrollen im Schnee große zu machen und einen auf den anderen zu thürmen, um eine Säule oder einen Schneemann mit Rumpf, Beinen, Kopf und Armen daraus zu bilden; leicht aber ist es darnach, ihn noch mit Mund, Nase, Augen, Bart, Hut, Pfeife und Knittel zu versehen.

Einst war es die Freude des französischen Adels, ein Fort von Schnee zu bauen und es mit Schneebällen zu beschießen. So kommandirte 1546, wie uns de Thou erzählt, der damalige Dauphin die Belagerungsarmee eines solchen Forts, welches auf der anderen Seite Franz von Bourbon, Herzog von Enghien, vertheidigte. Warum könnte nicht eine zahlreiche Jugendgesellschaft eine Festung von Schnee errichten, und sich in Vertheidiger und Belagerer theilen? Schneebälle vertreten die Stelle der Kanonen- und Bombenkugeln; man liefe Sturm und eroberte oder würde zurückgeschlagen ꝛc. Machte ja auch Napoleon I. seine ersten Kriegsstudien bei dem Schneeballwerfen. — Ich habe nur eins dabei zu erinnern. Wenn sich der Schnee bei diesem Spiele nicht gut ballen läßt, so ist es unausführbar; hat er aber diese Eigenschaft zu sehr, so ist ein kernhaft geworfener Schneeball für das Gesicht gefährlich; man muß also ausmachen, nicht scharf zu werfen, oder die Spieler müssen Helme oder Masken von Pappendeckel haben. Daß übrigens ein Knabe nicht nach einem Schwächeren oder Wehrlosen werfen darf, das sollte ihm nicht erst gesagt werden müssen.

Höchst angenehm ist für die Jugend das Schlittenfahren überhaupt, aber ganz besonders von einer Anhöhe herab. Ueber dies letztere will ich hier einige Bemerkungen machen. Der Abhang darf durchaus nicht zu steil sein, und es ist hinlänglich, wenn die schiefe Fläche in einem Winkel von 10 Graden über die Horizontalfläche hinläuft; 15 Grade sind schon zum Ueberfluß steil. Wollte man steilere Bahnen wählen, so würde die Bewegung zu gewaltsam und zu gefährlich, sobald der Schnee glatt gefroren ist; selbst eine Bahn von 10 Grad Neigung ist nicht mehr zu gebrauchen, wenn der Schnee durch Fahren und Sonnenblicke zu Eis geworden ist. Die Bahn muß schon vor dem ersten Froste von allen Steinen gereinigt werden, und sie ist je länger, je besser.

Ein gewöhnlicher Schlitten (Fig. 21 A), ist hierzu hinreichend. Kufen von Pflaumenbaumholz sind die besten, weil sie wegen ihrer Härte sehr gut gleiten. Der Schlitten B ist aus starken Brettern zusammengesetzt. Seine Kufen müssen ebenfalls von festem Holze

sein. Auf diesen „Quarkquetschen" oder „Käseschlitten", „Käsehitschen", hat der Fahrende einen so festen Sitz in der Vertiefung, daß hier gar kein Anhalten nöthig ist; bei dem ersten Schlitten aber sitzt er frei auf dem Sitzbrette, welches auf den beiden Böcken befestigt ist. Um hier fest zu sitzen, faßt er die beiden Enden des hinteren Bockes und schließt die Beine vorn an die Hörner der Kufen. Der Geübte hat das erste nicht nöthig, sondern sitzt ganz frei. Das Lenken des Schlittens geschieht am sichersten mit den Füßen. Ist er im Laufe und geht zu weit links, so darf man nur mit dem Absatze des rechten Fußes den Boden ein wenig streifen, so dreht er sich sogleich rechts; denn es ist natürlich, daß er sich hinten links schwenkt, wenn man ihm vorn auf der rechten Seite einen festen Punkt giebt, um den er sich dreht.



Fig. 21.

Die sehr schnelle Bewegung, sowie vorzüglich das Gefühl der Herrschaft über den Schlitten, macht jungen Leuten diese Uebung bekanntlich höchst anziehend, und durch das stete Bergaufsteigen nach dem Herunterfahren erhält der Körper eine heilsame Bewegung. Der Seite 175 erwähnte Augsburger Bürger Veit Conrad Schwarz beschreibt auch seine Wintervergnügungen und sagt unter Anderem: „Magst rädlen (d. i. den Schlitten mit Gewalt im Kreise herumschleudern) mit mir, muest mich aber nit abwerfen." Die beigefügten Bilder zeigen auch das Gleiten auf dem Eise und das Schneeballwerfen. (K. Waßmannsdorff.) Noch weit mehr Vergnügen gewährt die Schlittenfahrt, wenn man sie in ein * Ringelrennen verwandelt und dies mit Preisen verbindet. Man hänge zu dem Ende einen Ring auf die gehörige Art an einen Stab, den man von Außen her bis fast über die Bahn richtet, oder man nehme ganz die Einrichtung von dem Ringrennen, oben S. 156. Ich würde dazu eine Stelle wählen, wohin der Schlitten von selbst nicht ginge, sondern wohin er gelenkt werden müßte. Auf ähnliche Art kann man auch das Hauen nach einem Türkenkopfe damit verbinden. Statt des Kopfes dient ein hölzerner Cylinder, der auf einer 7 Ctm. hohen beweglichen Unterlage ruht, die durch den Hieb weggeschlagen wird, so daß jener Cylinder stehen bleibt.

Eisspiele.

Das Schlittern (Schusseln, Schindern) auf der Eisdecke ge=

währt unserer Jugend außerordentlich viel Vergnügen. Stehend oder kauernd, von Einzelnen, auch von Mehreren hintereinander bei gegenseitiger Fassung wird es ausgeführt, und je länger und glatter die Bahn, desto lieber ist es den Schlitternden.

Viel höher steht das Vergnügen des *Schlittschuhlaufens* an einem schönen heiteren Wintertage im zahlreichen Kreise junger Leute, und wie bedauernswerth sind die Knaben und Jünglinge, welche sich durch Furchtsamkeit oder Weichlichkeit davon abhalten lassen!

Den Engländern reichte sogar der Winter für diese herrliche Belustigung gar nicht aus; sie nahmen jüngst den Sommer dazu und sannen zunächst auf ein Mittel, eine dem Eise entsprechende Masse zu den jetzt vervollkommneten, bereits früher vom Amerikaner Garcia erfundenen und im Ballet des Meyerbeer'schen Propheten auf den Brettern schon längst angewendeten Rollenschlittschuhen zu schaffen, nachdem bereits Nordamerika damit vorausgegangen war. Dieselbe war alsbald gefunden und die Erfindung bewährte sich nicht nur zunächst in verschiedenen Badeorten und darnach in London, sondern verbreitete sich auch mit einer wahren Hast in Frankreich und Deutschland und hat nun bereits ihren Lauf um die ganze Erde gemacht. Statt der Bretter erblickt man aber im „*Skating-Rink*" (in der „Warmeisbahn", wie es die Berliner Wespen nennen) eine Bahn aus „Patent-Eis", einer Mischung von Portland-Cement, Marmorstaub und verschiedener chemischer Substanzen, welche eine glatte, feste und zugleich elastische Fläche, z. B. in Berlin im Umfange von 1500,5 □M., darstellt. Die Engländer begnügten sich aber auch damit nicht. Sie sorgen jetzt, selbst im Juli und August, für wirkliche Eisflächen, über die man mit den gewöhnlichen Stahlschlittschuhen hinlaufen kann. (S. die Gartenlaube von 1876, S. 610). „Der Fußboden in den diesem neuesten Raffinement gewidmeten Räumen, z. B. in Chelsea, ist dicht mit einem Schlängelwerk dünner Metallröhren bedeckt, in denen beständig Salzwasser circulirt, welches mittelst der Verdunstung schwefliger Säure bis auf 7 Grad unter dem Gefrierpunkte abgekühlt wird. Die intensiv kalte, nicht selbst gefrierbare Flüssigkeit des Röhrensystems bringt die darüber gegossene dünne Wasserschicht sehr schnell zum Gefrieren und bewahrt das Eis bei der größten Sonnenhitze vor dem Abschmelzen, während der bedeckte und angemessen decorirte Raum angenehm abgekühlt wird." Die im Skating-Rink zum Laufen bestimmten Schlittschuhe sind nach dem System *Plimpton* gearbeitet und bestehen aus 21 Theilen. Die eigentliche Bewegung wird durch 4 Räder von Buchsbaumholz und durch eine höchst sinnreich eingerichtete elastische Gummifeder ermöglicht, welche dem leisesten Drucke nachgiebt und jede beliebige Wendung vorwärts, rückwärts und seitwärts gestattet. Welcher Fortschritt von den Thierschienbeinknochen, deren die englischen Knaben im 13. Jahrh. zur Fortbewegung auf dem Eise sich bedienten, bis zu diesen Rollschuhen aus Holz Gummi und Stahl! Wie der ehematige Leibarzt des Prinzen Albert von England, Sir William Hull, versichert, soll es kein besseres Mittel gegen Bleichsucht, Herzklopfen und

Nervenleiden aller Art geben, als die Bewegung im Skating-Rink. Heute wieder lese ich: „Die Skating-Rinks sind, namentlich in den elysäischen Feldern von Paris, die Lieblinge des Tages, möchte man sagen“. Die Verherrlichung derselben in den französischen Blättern ist eine überschwängliche. Ein Berichterstatter der „Revue des Sports“ sagt von einem Feste im Skating-Rink des Luxembourg, daß er davon ganz bezaubert gewesen sei. Der Ring ist dort von einem Garten umgeben, welcher für den Sommer den Saal frisch erhält“.

Mit dem Eislaufe lassen sich manche Spiele verbinden. Beide werden dadurch weit interessanter; denn jenes erhält durch sie einen ganz anderen Zweck, und diese bekommen einen ganz neuen Anstrich, theils weil die dazu erforderliche Hauptbewegung des Laufens mit den Flügeln Merkurs geschieht, theils weil die Beschaffenheit des Bodens ungewöhnlich ist.

* Auf einer sehr großen Eisfläche ist das Mail, oben S. 122, ein vortreffliches Eisspiel. Mit mäßigen Schlägen rollen die Kugeln fast unabsehbar weit, weil die Reibung auf der spiegelglatten Fläche nur klein ist. Jünglinge werden es mit Vergnügen spielen.

* Der Kreisel ist hier gleichfalls gegen die Schläge des Spielers weit empfindlicher; er kreiset ungewöhnlich gut und geht leicht, wohin man ihn haben will.

Die Gräfin Alberalde gründete der Sage nach (wie Bechstein erzählt) im baierischen Banzgau das Benedictinerstift Banz, als ihr Knäblein am gefrornen Main den Kreisel trieb und dabei ertrunken war.

* Das weiter unten vorkommende Jagdspiel ist für geübte Schlittschuhläufer seinem Hauptinhalte nach vollkommen ausführbar; nur fällt das Verstecken weg, und das Berühren muß mit einer etwas langen Ruthe geschehen, damit keiner zu nah auf den anderen treffe.

* Das Reiftreiben ist auf dem Eise vollkommen brauchbar und macht den Knaben sehr viel Vergnügen.

Ich komme zu einer Hauptübung, die sich von guten Schlittschuhläufern mit vielem Anstande und mit Schönheit ausführen läßt; ich meine Carousselübungen. Ordentliche Carousselübungen zu Pferde sind für junge Leute nur selten wegen ihrer Kostbarkeit. Carousselspiele, wobei man statt lebendiger Pferde hölzerne gebraucht, die auf einer Drehscheibe herumgedreht werden, sind ebenfalls viel zu umständlich, zu kostbar, und nicht ganz zweckmäßig, weil sich der Reiter gegen die Bewegung nur leidend verhält; aber am leichtesten und zweckmäßigsten lassen sich

einige dieser Uebungen auf den Schlittschuhen ausführen, und zwar ganz besonders das Ringelrennen und das Schlagen nach dem Mohrenkopfe. Die Vorrichtungen sind äußerst leicht gemacht; ich habe oben bei dem Schlittenfahren schon davon gesprochen. Bei der Führung des Stiches oder Hiebes auf beiden Füßen hinzugleiten, müßte nur Anfängern erlaubt werden. — Alle diese mit dem Schlitt schuhlaufen vereinigten Spiele haben nicht nur den Vortheil für die Jugend, der ihnen schon allein eigenthümlich ist, sondern sie werden durch jene Combination noch gehaltvoller, wie das Jeder leicht von selbst einsieht.

Der Carousselschlitten. Eine Drehscheibe, von der ich soeben sprach, ist zu umständlich; aber sie läßt sich durch einen Eisschlitten ersetzen, der um einen Punkt im Kreise herumbewegt wird. Den festen Mittelpunkt erhält man durch einen Pfahl, welchen man durch eine Oeffnung des Eises in den Grund schlägt und der durch das Einfrieren noch fester wird. An diesen Pfahl wird in der Höhe von etwa 1 M. eine 5—7 M. lange Stange, oder besser ein ebenso langes Seil gebunden, doch so, daß es sich mit der Bindung leicht um den Pfahl herum bewegen läßt. An das äußerste Ende desselben kommt der Schlitten. Am brauchbarsten ist hierzu der Fig. 21 angegebene. Die Kufen gleiten aber besser, wenn sie mit ziemlich schmalem Eisen unterlegt sind; doch ist das eben nicht nothwendig. Man kann das Ende der Stange entweder in die Mitte des Schlittens bei 1 einzapfen und ihr durch zwei Stricke, welche durch die Löcher 2 und 3 gezogen und an der Stange vollkommen festgebunden werden, Strebebänder geben oder allenfalls auch nur die letzteren gebrauchen; ein Seil macht noch weniger Umstände. Ist Alles so vorbereitet, so setzt sich eine Person in den Schlitten, eine andere aber fängt an, ihn dadurch in Bewegung zu setzen, daß sie die Stange im Kreise herumschiebt. Ist er erst einmal im Gange, so wird das Schieben, vermöge der Fliehkraft, immer leichter, und der Schiebende kann sich weit näher an den Mittelpunkt stellen. Daß sich dieses Spiel auch mit dem Ringstechen verbinden lasse, ist leicht einzusehen.

Der Eisschlitten. Hierzu ist jeder Schlitten, dessen Kufen mit schmalem Eisen belegt sind, brauchbar, am besten einer, welcher auf den Kufen einen hohen Bock trägt, auf welchen man sich rittlings setzen kann, während die Füße auf den Kufen stehen. Der Fahrende hilft sich selbst fort, denn er hat zu dem Ende zwei Stäbe

in den Händen, die unten mit Stacheln versehen sind, sog. Eis-picke!. Indem er diese auf die Eisfläche niederstößt und die Arme heftig auf beiden Seiten gleichzeitig nach Hinten hinausbewegt, gleitet der Schlitten vorwärts mit Geschwindigkeit fort. Für die Brust, sowie für die Arm- und Brustmuskeln ist diese Uebung vortrefflich. Der Raum verbietet es, noch mehrere Spiele der Art auszuheben und sie für den Winter zu empfehlen; Jeder wird sie leicht selbst aufzufinden wissen.

G. Ringelspiele.

Die Ringelspiele unserer Kinder gelten zum Theil für Ueberreste altdeutscher, heidnischer Fest- und Opfertänze, die als solche den bekehrten Christen von Bonifacius verboten wurden, dennoch aber sich auch unter den Erwachsenen bis zu Anfang dieses Jahrhunderts hier und da erhalten haben. Nicht von Einzelnen oder von Paaren wurde gesungen und zugleich getanzt, sondern womöglich die ganze Gemeinde betheiligte sich daran. So sollen z. B. zu Freiburg im Jahre 1346 7 Personen eines Abends vor dem Schlosse des Grafen Greyerz einen Ringeltanz begonnen haben, der durch das ganze Sauenland sich fortgepflanzt habe und an welchem sich schließlich 700 Personen, männlichen und weiblichen Geschlechts, betheiligt hätten. Auch der Graf hätte stets mitgetanzt und mitgesungen, wie die Romanze Uhland's vom Grafen von Greyerz sagt:

„Der Sauerinnen jüngste, schlank wie ein Maienreis,
Erfaßt die Hand des Grafen, da muß er in den Kreis.
Sie raffen ihn von hinnen mit Sprung und Reigenlied,
Sie tanzen durch die Dörfer, wo Glied sich reiht an Glied.
Sie tanzen über Matten, sie tanzen durch den Wald,
Bis fernhin auf den Alpen der helle Klang verhallt."

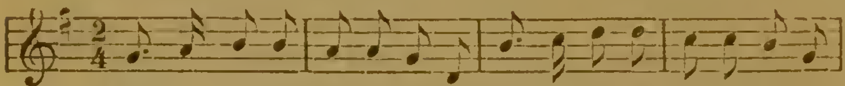
„Die umgehenden Tänze — heißt es bei Schaller — hießen vorzugsweise Tänze, wogegen die Springtänze den Namen Reien führten. Der Tanz wurde getreten, der Reie gesprungen; der Tanz bewegte sich vorzugsweise in geschlossenen Räumen, der Reie wurde in seiner Ausgelassenheit meist auf Straßen und Angern von dem niederen Volke aufgeführt. Instrumentalmusik und Gesang sind beiden gemeinsam; natürlich muß der Takt und die Weise des Reien lebendiger gewesen sein. Den umgehenden Tanz leitete gewöhnlich ein Vorsänger oder eine Vorsängerin, den Reien mehrere Vortänzer, denen die Paare nachsprangen. Die Frauen gingen rechts und wurden entweder bei der Hand oder am Aermel geführt, und beide Theile wetteiferten in kunstreichen weiten und hohen Sprüngen. Allem nach zu urtheilen, waren diese Reien nicht anmuthig; sie werden dem Umspringen der Bären und Böcke verglichen, und die weibliche Zucht konnte nicht gewahrt sein, wenn es dabei von den Frauen heißt, daß sie weiter als eine Klafter sprangen, und wie ein Vogel in die Höhe flogen, oder höher als eine Hinde hüpften. Auf Island hieß der Springtanz Tücherschleuderer, weil die Kopftücher der Frauen dabei ringsum flogen. Die Polizei sah sich im 14. und 15. Jahrh. genöthigt, das

„Umwerfen" der Frauen zu verbieten, allein sie drang nicht durch; noch Fischart fand Gelegenheit, seinen beißenden Spott über diese Springtänze auszugießen. Eine Art war der krumme Reie; er wurde gesprungen und gehinkt und scheint sehr wild gewesen zu sein. In einem Tanzliede heißt es: Da schrieen sie allzugleich nach dem Spielmann: „mach uns den krummen Reien, den man hinken soll. Das gefällt uns allen wohl, und Löchlein ist es, der ihn führen soll." Der Spielmann stimmt' die Pauken, die Reifen fest er wand, da nahm sich auch der Löchlein ein Mädchen an die Hand. „O du frecher Spielmann, mach uns den Reien lang! Ju heia, wie er sprang! Herz, Milz, Lung und Leber sich rund um in ihm schwang." —

Die Lausanner führten den Reigen vor 70 Jahren noch allabendlich unter den Kastanienbäumen des Münsters aus, ebenso in den zwanziger Jahren noch die Keßenicher und Poppelsdorfer Bauern bei Bonn, ja im Altenburgischen sah ich vor 20 Jahren noch Jung und Alt um den eben mitten auf dem Markte aufgepflanzten Maienbaum Hand in Hand herumtanzen. Ist nun auch dieser einfache Ringeltanz fast überall in der Welt der Großen den feineren oder gröberen Tanzformen unserer Zeit gewichen, so ist es doch erfreulich, ihn allerwärts in Begleitung mannigfaltiger (oft uralter) Spiellieder noch bei der Jugend zu finden, für welche ja das Einfache seine Bedeutung in Ewigkeit behält, als natürlichsten Ausdruck frohen Triebes zu geordneter Geselligkeit im Menschenthum.

Ringelreigen.

a) Als Aufforderung zum Spiele singen z. B. die Mädchen in unserem Vogtlande gern:





2. Immer rund im frohen Kreise, singet laut und singet leise. Wenn sich Alle singend dreh'n, das ist lustig, das ist schön!

Die Kinder bilden eine Kreisreihe, reichen sich die Hände und bewegen sich singend nach dem Takte des Liedchens auf der Kreisbahn herum. Bei den Worten: „Das ist lustig 2c." bleiben sie stehen, geben die Handfassung auf und klatschen, ebenfalls nach dem Takte des Liedchens, in die Hände.

b) Auch bewegen sich die Kleinen in der Kreisbahn herum und sitzen nieder nach dem uralten Liedchen:



Ring - le, Ring - le, Rei - he!
Sind der Kinder Dreie,
Sitzen auf dem Hollerbusch,
Schreien Alle: husch, husch, husch! (Wunderhorn III, 86)

c) Das in der Mitte kauernde Nixchen ergreift seinen Liebling:

„Nix in der Grube,
Bist ein böser Bube,
Wasch' Dir Deine Beinchen
Mit ziegelrothen Steinchen;
Nix, greif zu!"

d) Sie bauen mit ihren Kleidchen Kessel nach dem Liedchen:

„Baue, baue, Kessel,
Morgen trag'n wir Wasser ein,
Fliegt 'ne weiße Taube h'nein,
Fällt der ganze Kessel ein!"

e) Es dreht sich zunächst nur ein Kind im Kreise um, so daß es den Uebrigen den Rücken zukehrt, dann das andere u. s. f.:

„Ringle, Ringle, Rosenkranz,
Wir treten auf die Gerte (Kette),
Die Gerte lebet (die Kette klinget) sieben Jahr,
Sieben Jahr sind um und um,
Jungfer N. N. dreht sich um.
Weil sie sich hat umgedreht,
Hat ihr Schatz ihr 'n Kranz bescheert
Und eine goldene Kette."

f) Die Kinder bewegen sich in der Kreisbahn, während eins derselben in der Mitte ist, sich nach folgendem Liedchen einen Spielgenossen heraussucht und mit ihm im Kreise tanzt:

„Hat mich das Glück geführt in diese Reihe,
So wird die Compagnie mir es verzeihe',
Daß ich so glücklich bin; es kann nicht fehlen,
Wer mir die (der) liebste ist, die (den) werd' ich wählen."

g) Ein Kind verneigt sich nach dem Gesange:

„Lange, lange Reige,
Zwanzig ist 'ne Steige,
Dreißig ist ein Rosenkranz,
Vierzig ist ein Kindertanz,
Jungfer (oder N. N.) muß sich neigen."

b) Je 2 Kinder gehen mit verschränkten (kreuzweise gefaßten) Armen in der Kreisbahn, drehen sich schließlich durch einen Zug der Hände in die entgegengesetzte Richtung, um dann weiter zu gehen, und singen dazu:

„Komm', wir wollen wandern
Von einer Stadt zur andern;
Ri ra rutsch,
Wir fahren in der Kutsch'!"

Simrock bezeichnet es in seinem deutschen Kinderbuche mit „Petrus und Pilatus".

„Der Hollerbusch (Hollabusch)" erinnert an die Göttin Holda, die noch heutzutage unter dem Namen Frau Holle als Schneespenderin im Volksmunde fortlebt: wenn es schneit, schüttelt bekanntlich Frau Holle ihre Betten auf. Die anderen Spiele, welche mit den Worten: Ringel, Ringel, Rosenkranz rc. beginnen, sind ursprünglich Chorreigen, welche bei Frühlingsanfang gesungen wurden. Die 7 Jahre sind die 7 Wintermonate, der Schatz ist der Frühling, welcher der Erde Blumenkranz oder Gerten, d. h. die frühgrünenden Weidenzweige, als Brautgeschenk darbietet. Kinderlieder und Kinderspiele aus dem Vogtlande" von Dr. H. Dunger. Plauen, bei F. E. Neupert. 1874.)

† Des Königs Töchterlein. (Das Thürmlein).

Ein Mädchen kniet oder kauert nieder, während die Anderen den untern Rand des Oberkleides desselben mit beiden Händen erfassen, letzteres hochheben und einen Kreis, eine Mauer, um die „Königstochter" bilden. Nur Eine geht um den Kreis herum und singt entweder:

„Kling, klang, Gloria,
Wer sitzt in diesem Thurme da?", oder:

„Ringel, Ringel, Thale ringen:
Wer sitzt in diesem Thurme drinnen?" (bei Simrock), oder:

„Wer sitzt in diesem Kämmerlein?
Des Königs, Königs Töchterlein!
Was ißt sie gern, was trinkt sie gern?
Zucker und süße Mandelkern'!
Wir wollen sie beschauen, berauben
Und eine Hand abhauen!"

Bei den letzten Worten schlägt sie auf die Hand einer im Kreise Stehenden, zum Zeichen, daß diese nur noch mit einer Hand das Kleid (den Thurm) der Königstochter halten soll. Sind auf diese Weise nach und nach alle Hände frei geworden — sobald nämlich auch die andere Hand bei dem nächsten Rundgange der

Singenden einen Schlag erhält, legt die Haltende den Theil des Kleides, den sie festhielt, über den Kopf der Königstochter hinweg und zieht, selbst mitsingend, der Singenden nach —, ist ebenso nach und nach das Kleid über dem Kopfe der Knieenden gänzlich zusammengeschlagen worden, so sucht sich letztere zu befreien, indem sie das Kleid zurückschlägt. Die Gespielinnen fliehen unterdessen, und sie sucht eine derselben zu erhaschen, die nun, wenn es gelingt, die gefangene (oder sich im Thurme verbergende) Königstochter wird. — Müllenhoff giebt in seinen Schleswig-Holstein'schen Sagen p. 391 das entsprechende Kindermärchen hierzu.

Der Herr von Ninive.

(„Es kommt ein Herr mit ein'm Pantoffel" in der Schweiz.)

Ein Kind (der ‚Herr von Ninive') steht gerade mitten vor drei oder mehr Gespielen, welche sich die Hände gegeben haben, geht 3 Schritte vorwärts auf sie zu, darauf 3 Schritte rückwärts, und spricht dazu: „Es kommt ein Herr von Ninive, juchheisa vivilade!" Hierauf gehen jene mit 3 Schritten, auf den an Ort bleibenden Herrn von Ninive zu und wieder zurück, sprechen aber: „Was will der Herr von Ninive? Juchheisa vivilade!" Antw.: „Er will die jüngste Tochter haben, juchheisa ꝛc." Fr.: „Was will er mit der Tochter machen? Juchheisa ꝛc." — Antw.: „Er will ihr einen Namen geben, juchheisa ꝛc. — Fr.: „Was soll das für ein Name sein? Juchheisa ꝛc." — „Gretchen Klemm (oder sonst ein Kind ist von dem Herrn zu nennen), das soll der Name sein, juchheisa ꝛc." Bei allen Fragen gehen die Angeredeten vor- und rückwärts, bei allen Antworten der Herr von Ninive. Bei dem schließlichen Ausrufe eines Namens tritt das bezeichnete Kind aus, geht zum Herrn von Ninive, reicht ihm die Hand und zusammen setzen sie das Spiel also fort: Es kommen zwei Herren von Ninive, juchheisa ꝛc. ꝛc., bis schließlich nur noch ein Kind übrig ist, das in die Mitte tritt und von den Anderen schnell umringt und mit den Worten: „Juchheisa vivilade" („Schachtelhanne" im Vogtlande) umschwärmt, im neuen Spiele aber Herr von Ninive wird. — Eine starke Spielgesellschaft mag mehrere Abtheilungen bilden, welche alle dieses Spiel gleichzeitig vornehmen.

Bei Simrock lautet der betreffende Kinderspruch:

Hier kommen die Herren aus Nonnefei,
Heiza fi Pilatus.

„Was wollen die Herren aus Nonnefei?
Heiza fi Pilatus.“
Sie wollen die jüngste Tochter haben.
Heiza fi Pilatus.
„Was wollen sie mit der Tochter thun?
Heiza fi Pilatus.“
Sie wollen sie in ein Kloster thun.
Heiza fi Pilatus.
„Was soll sie in dem Kloster thun?
Heiza fi Pilatus.“
Sie soll da Priorin werden.
Heiza fi Pilatus.
„Hier bringen wir unser jüngstes Kind.
Heiza fi Pilatus.“

Bei Wöste (Westphäl. Volksüberlieferungen) u. A. kommen die Brautwerber mit dem Pantoffel (d. i. dem Brautschuhe) aus Nonafi und Ninafe, und Rochholz erzählt S. 381: „Bis in die neueste Zeit galt dieser getretene Tanz auf den Färöern bei dem ganzen Volke. Männer und Frauen bildeten eine einzige lange Reihe, blieben dann, sich hin und herbiegend, eine kurze Weile stehen und thaten wieder 3 Schritte zurück. Die ganze Reihe sang dazu Lieder. Selbst die älteren Geistlichen haben noch im Anfang dieses Jahrhunderts in ihrer Amtstracht mitgetanzt“. Jul. Schaller fügt in seinem Buche „Das Spiel und die Spiele“ S. 217 noch hinzu, daß zu diesem Tanze sogar geistliche Lieder gesungen wurden.

Der Gänsedieb.

Einer der Gespielschaft steht in der Kreismitte und ist Gänsedieb. Hand in Hand gehen oder hüpfen die Anderen im Kreise um den Gänsedieb herum und singen (nach der Melodie: Wenn die Kinder artig sind ꝛc. Vergl. das betreffende Spiel S. 188):

Wer die Gans gestohlen hat; der ist ein Dieb. :,:
Wer mir sie aber wieder giebt, den hab' ich lieb;
:,: Dort steht der Gänsedieb. :,:

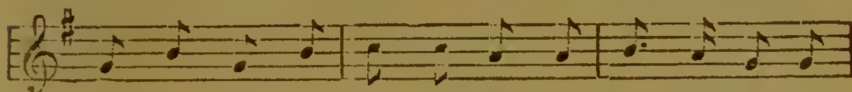
Sobald das Wort „lieb“ ertönt, erfaßt der Dieb ein „Gänschen“, um sich mit ihm wiederholt“ an Ort zu drehen, ebenso paaren (zweien) sich rasch die Uebrigen, zeigen auf den übriggebliebenen und schnell in die Mitte tretenden Mitspieler, tanzen aber dabei ebenfalls an Ort herum und singen dazu (etwa viermal) die Worte: „Dort steht ꝛc.“ Die Zahl der Betheiligten muß eine ungerade sein. — Bei Simrock ist dieses Spiel ein Blindlingsspiel.

Ringschlagen. („Kreislaufen", „Kreisschlagen", „Komm mit", „Guten Morgen, Herr Fischer!" in Königsberg.)

Fröbel.



Wir ha-ben ei-nen Platz im Kreis, such' Du Dir Dei-nen



auch mit Fleiß! So hal-tet Eu-re Hän-de auf und,



wen ich schla-ge, mit mir lauf, so he-bet Eu-re



Hän-de auf und, wen ich schla-ge, mit mir lauf!

Die Gespielschaft bildet Hand in Hand einen Kreis. Einer läuft außer dem Kreise z. B. rechts herum und giebt irgend einem Anderen vielleicht mit der Aufforderung „Komm mit!" „Guten Morgen, Herr Fischer" einen leichten Schlag. Dieser hat nun links ebenfalls außen um den „Ring" herumzulaufen, während der Platz, auf dem er stand, frei bleibt, um von demjenigen eingenommen zu werden, welcher zuerst auf demselben ankommt, also am schnellsten den „Ring" umlaufen hat. Der Zuspätkommende hat hierauf durch einen leichten Schlag einen Anderen zum „Mitkommen" aufzufordern u. s. f. — Sobald die beiden Laufenden sich in ihren Kreisbahnen begegnen, können sie auch den Lauf unterbrechen, indem sie sich die Hände geben oder schnell gegenseitig die Schultern fassen und dreimal an Ort hüpfen, worauf sie wieder ihrem Ziele zueilen. — Es mag dieses Spiel auch bei einer großen Anzahl in 2 Kreisen, einem kleineren in einem größeren, und so ausgeführt werden, daß die Laufenden statt der Kreisbahn eine Schlängelbahn durch die Abstände der Stehenbleibenden durchziehen, welche ihre Hände zusammen heben und so für die Durchschlängelnden Thore bilden. — Nach dem „Buche des Knaben"

läßt der Schlagende hinter einem Anderen den Plumpsack niederfallen, den dieser schnell aufhebt, um damit jenen zu verfolgen.

Bei den Weid- und Alpstubenten (Hirtenfesten) im Appenzellerlande machten die Erwachsenen eine Reihe von Gesellschaftsspielen; darunter gehörte auch der Ring. Man schloß einen Kreis, eine Person ging um denselben herum und bezeichnete Jemanden durch einen Schlag zur Verfolgung. Nun rannten Beide über Stock und Stein, Weid und Wald; unermüdlich suchte der Herausgeforderte den neckenden Herausforderer gefangen auf den Ringplatz zurückzuführen. Oder es entfernten sich 2 Personen beiderlei Geschlechts vom Ringe, verabredeten sich heimlich, welches Paar sie zusammenbringen wollten und vereinigten es dann bei ihrer Zurückkunft, und so fing man dann auf's Neue an, oder man fuhr fort, bis Alles gepaart war. (S. Rochholz, S. 417.)

Katze und Maus.

Die Gespielen bilden mit Händefassen (das Gesicht nach Innen) einen lockeren Ring. Ein Kind — das Kätzchen — steht außerhalb, ein anderes — das Mäuschen — innerhalb des Kreises. Jenes spricht: „Mäuschen, Mäuschen, komm' heraus!" Dieses: „Nein, ich komme nicht hinaus!" Jenes: „Kratz' ich Dich in's Aeugelein!" Dieses: „Fahr' ich in das Loch hinein." Das fortlaufende Mäuschen wird hierauf von der Katze gehascht. Dieser wird der Eintritt in den Kreis, sowie der Austritt aus demselben, sobald nämlich das Mäuschen in Gefahr ist, durch das Senken der Arme (bei gefaßten Händen) erschwert oder verwehrt, während das Mäuschen überall durchgelassen werden muß. Ist die Maus gefangen, oder ist der Katze dies nach einiger Zeit nicht gelungen, so treten zwei Andere, die Nächstfolgenden oder diejenigen, bei welchen das Kätzchen zuletzt durchhuschte, als Katze und Maus auf. — Die Katze hat keineswegs der Maus immer nachzulaufen, sondern alle möglichen Wege und Durchkreuzungen der Ringreihe zu versuchen, um möglichst bald zum Ziele zu kommen. — Während des Haschens mögen die Uebrigen etwa auch folgendes Liedchen singen (Melodie s. S. 184):

Mäuschen, laß dich nicht erwischen,
Husch nur unter Bänk' und Tischen!
Husch, husch, husch! Husch, husch husch!
Mäuschen, Mäuschen, husch, husch, husch!,

wobei sie an Ort bleiben oder auch seitwärts gehend sich fortbewegen können. Dieses Fortbewegen geschehe namentlich auch dann,

wenn ein kleiner Kreis von Gespielen sich in einem größeren befindet, so daß z. B. jener links, dieser rechts im Kreise geht, wodurch allerdings das Haschen bedeutend erschwert wird.

Was machst Du in meinem Garten? „Vetter Lukas"; „Gärtner und Fuchs"; „Biberli — d. i. Pfefferkuchen — essa" bei Rochholz.

Es unterscheidet sich dieses Spiel vom vorigen dadurch, daß der Besitzer dem Diebe (der Gärtner dem Fuchse), immer auf demselben Wege nachzulaufen hat, wobei die gefaßten Hände der Ringreihe zu heben sind. Der Besitzer (Gärtner) fragt: „Was machst Du in meinem Garten?" Dieb (Fuchs): „Aepfel (Weintrauben 2c.) essen!" Jener: „Wer hat Dir das erlaubt?" Dieser: „Niemand!" —, worauf die Flucht beginnt. Das Spiel hört auf, sobald der Dieb gefangen ist, oder sobald der Besitzer den Weg des Diebes verfehlt, also einmal durch ein anderes Thor huscht, als der Dieb zuvor. — „In ruhigerer Art wird das Spiel „im verbotenen Garten" gespielt. Sämmtliche Kinder verfolgen von einem Ende des Hausgartens ab nach ihrem Belieben die Wege zwischen den Beeten. Der Gärtner geht ihnen vom anderen Ende entgegen und strebt darnach, einem der Uebelthäter in der Mitte eines Weges zu begegnen, wo kein Seitenweg ein Ausweichen zuläßt. Da Keinem umzukehren erlaubt ist, so sind die Begegnenden seine Gefangenen, später seine Gärtnergehilfen, die gleich ihm die Eindringlinge in sein Gehege nicht, wie bei den vorstehenden Spielen, verfolgen, sondern beschleichen". (J. C. Lion).

Kranzspiel.

Es wird z. B. mit dem Schäfflertanze in München in Verbindung gebracht. Die Kinder bilden einen Kreis und fassen statt der Hände die Enden bogenförmig gehaltener Zweige (Rohre), und zwar so, daß jedes zu seiner Linken einen bekränzten (mit Laubgewinden oder mit Papier umwickelten) Reif und zur Rechten einen leeren Reif hat, wobei zugleich erreicht wird, daß immer ein bekränzter Reif mit einem unbekränzten abwechselt. Der Verfolgte steht inmitten des Kreises, der Verfolger außerhalb desselben. Sobald dieser jenen mit dem Plumpsacke verfolgt, darf er nur durch einen bekränzten Bogen in den Kreis und durch einen leeren wieder hinaus; bei dem Verfolgten ist es umgekehrt.

Vor der Verfolgung tanzen Alle einmal die Runde. Wer von beiden durch einen falschen Bogen läuft, zahlt ein Pfand; desgleichen auch das diesen falschen Bogen haltende Paar, weil es ihn nicht gesenkt, also das Durchlaufen nicht verhindert hat. Ueber einen Bogen hinweg zu springen, gilt nicht. Erhält der Verfolgte einen Plumpsack, so treten beide an deren Stelle ein, durch deren Bogen der Verfolger zuletzt sprang, und diese lösen sie ab.

Der Plumpsack geht um.

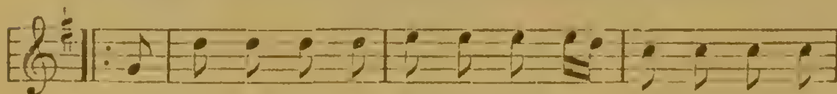
(„Der Lunzi chunt (kommt)" in der Schweiz; „Hühnchen hat gelegt" („cop, cop, heeft ghelecht" in Holland; „stootballen" in Brabant; „Gurtulli, trag ich dich" in den Glossen des Klosters Reichenau aus dem 13. Jahrhundert.)

Die Gespielen stehen wie vorhin, aber einer am andern, die Gesichter der Kreismitte zugewendet und die Hände auf den Rücken gelegt. Einer, Namens A, geht oder läuft, mit dem zusammengedrehten Taschentuche bewaffnet, um den Kreis herum und ruft: „Der Plumpsack geht 'rum, seht Euch nicht um!" oder „Eidideleidum, ein Knötel geht 'rum, wer sich umsieht, wird ein' Klapps bekumm'!", oder:

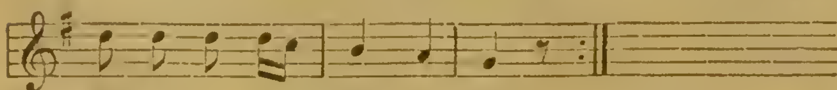
„Der Lunzi kommt, der Lunzi kommt
Mit seinen langen Füßen:
Ist sieben Jahr im Himmel gewest,
Hat wieder abe müssen." Oder es singen z. B. die Mädchen:



Es geht ein bö-ses Ding herum, das wird euch tüchtig zwacken;
Sieht Ei-ne nur nach ihm sich um, so fährt's ihr auf den Nacken.



:|: Doch kehrt es gar bei Ei-ner ein, so möcht' ich nicht zur



Rech-ten sein, zur Rech ten sein. :|:

Er kann ein=, zwei=, dreimal herum gehen, das ist willkürlich. Wer sich umsieht, bekommt von ihm einen Schlag mit dem Tuche. Unter dem Gesange giebt er unvermerkt irgend einem Gliede des Kreises, Namens B, den Plumpsack in die Hand und läuft noch einmal um den Kreis herum, bis er wieder an B kommt, um sich an dessen Platz zu stellen. In diesem Augenblicke fängt B an, seinen rechten Nachbar C mit dem Tuche zu verfolgen und unter Schlägen um den Kreis herum zu jagen, bis C wieder an seinen Platz gelangt, und das zur Strafe, weil er das Abgeben des Plumpsackes nicht bemerkt hat. Nun fängt B den Gesang und den Umlauf um den Kreis wieder von Neuem an und macht es, wie zuvor A. Jeder muß bei dem lustigen Spiele, das beständig Lachen erregt, auf seiner Hut sein, genau die Bewegungen des Herumgehenden und aller Übrigen beobachten, um daraus zu schließen, wo das Tuch abgegeben sei. Merkt er, daß es sein Nachbar linker Hand hat, so muß er schnell von seiner Stelle aus einmal um den Kreis rund herumlaufen, bis er wieder an seinem Platze ankommt, um den Schlägen zu entgehen. Oft versieht er dies und erhält dann die Bezahlung; oft täuscht er sich, läuft ohne Ursache und erregt Gelächter in der Gesellschaft.

Die ursprüngliche Einrichtung dieses sehr alten Spieles ist etwas abgehend, ich muß sie als Abänderung angeben.

Die Personen des Kreises sitzen alle am Boden. A läßt den Plumpsack, indem er singend um den Kreis herumgeht, so heimlich als möglich hinter dem Rücken eines Anderen, Namens B, fallen und läuft nochmals um den Kreis bis an B. Hat dieser den Plumpsack (im Appenzeller Lande das „Nasafetzli") nicht hinter sich bemerkt und ihn folglich liegen lassen, so nimmt ihn A wieder auf, jagt den aufspringenden B damit um den Kreis herum bis wieder an seinen Platz, und dann fährt A weiter fort, wie vorhin. Merkt es aber B, wenn das Tuch fällt, so springt er schlennig auf und jagt den A um den Kreis.

Ganz auf diese Art war das Spiel bei den Griechen unter dem Namen *Σχοινοφιλίνδα* üblich. Eine kurze Beschreibung findet man davon bei Pollux Lib. 6, Cap. 7. — In der Schweiz ist der „Lunzi" ein Ball an einem Faden, das Spiel also ein Ballspiel; ebenso in den Niederlanden, wie die obigen Namen andeuten.

Das Plumpsack-Verstecken.

Die Gesellschaft von unbestimmter Personenzahl, je größer, je

besser, setzt sich in eine Reihe, Stuhl dicht an Stuhl, oder, was besser, sie bildet stehend einen Kreis. Jeder hält seine Hände hinter dem Rücken in Bereitschaft, den hin und her laufenden Plumpsack damit zu fassen und weiter zu geben. Ein einziger, der anfangs durch's Loos dazu gewählt wird, ist Sucher und wirft der Gesellschaft den Plumpsack zu, womit das Spiel seinen Anfang nimmt. Man nimmt ihn sogleich hinter den Rücken und läßt ihn hier Reihe um gehen, bald hier bald dort hin, aus einer Hand in die andere, so wie es die Nachforschungen des Suchers nothwendig machen, sucht ihn bald von dieser, bald von jener Stelle zu entfernen, damit er ihn nicht erhasche.

Die Rolle des Suchers ist schwieriger, als man glaubt. Da steht er vor der lachenden Menge, schleicht hin und her, paßt genau auf, wo das Tuch sei, merkt auf jede Bewegung der Gesellschafter, welche ihm dies verrathen kann. Er fährt schleunig nach der Stelle, wo er es zu bemerken glaubt, durchsucht mit seinen Händen bald hier bald dort die Räume hinter den Rücken und die Hände der Spielenden, wird aber nicht nur zwanzigmal getäuscht, weil jeder das Tuch schnell weiter giebt, wenn sich der Sucher ihm naht, sondern erhält noch dazu bald rechts bald links einen derben Schlag mit dem Tuche; denn jeder, der das Tuch in den Händen hat, während der Sucher bei irgend einem Anderen in der Nachbarschaft darnach sucht, hat das Recht, ihm einen Schlag zu geben, nur muß er dies sehr schnell thun und das Tuch augenblicklich wieder hinter die Reihe bringen; denn wenn es der Sucher erhascht, so muß der Schläger Sucher werden. — Gesetze bei diesem Spiele sind etwa diese: 1) Niemand darf, um zu schlagen, von seiner Stelle gehen. 2) In wessen Händen oder Kleidern oder unter wessen Sitze der Sucher das Tuch findet, der wird Sucher.

Es giebt dieses Spiel viel Bewegung, wenn es nur etwas eifrig wird. Es erfordert Aufmerksamkeit, Schnelligkeit der Hände, und von Seiten des Suchers Beobachtungsgeist. Die Schläge fallen oft etwas derb aus und sind zur Abhärtung nicht so ganz undienlich.

Ein Plumpsackverstecken anderer Art, das allerdings kein Ringelspiel ist, sei gleich hier mit genannt:

Das Häschen ist gebraten.

(„Es brändelt;" „Knittelverbergi's" in der Schweiz.)

Der Plumpsack wird von Einem am Rande einer Hecke versteckt, so zwar, daß es keiner der anderen Gespielen sieht. Der

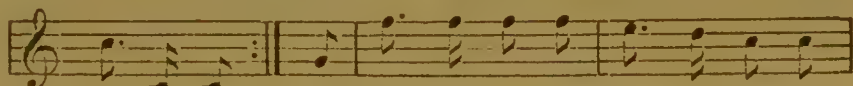
Versteckende kehrt zurück und spricht: „Das Häschen ist gebraten!“ Die Anderen antworten. „In welchem Bezirk?“ Jener: „Im ersten (zweiten) Bezirk!“ (Es ist nämlich zuvor die Hecke in bestimmte Bezirke eingetheilt worden.) Diese: „Wie hoch?“ Jener: „Im ersten (dritten ꝛc.) Stock!“ Jetzt beginnt das Suchen. Wer ihn findet, verbirgt ihn schnell bei sich, bis er recht vielen Suchenden nahe ist, und nun treibt er diese plumpsackend zur Freistätte zurück, versteckt auch nun selbst den Plumpsack. — Man pflegt auch — nach dem „Buche des Knaben“ — die Suchenden durch Zurufe zu ermuntern, wie z. B., daß sie „sich brennen“ oder daß sie „frieren“, je nachdem sie sich dem Plumpsack nähern oder sich von ihm entfernen; oder „'s fängt an zu brennen, zu frieren, es brändelt, 's ist warm, tüchtig heiß, 's ist lau, Du bist in den Ihsbergen ꝛc.“

Jakobiner.

Die Gesellschaft bildet sitzend oder stehend einen weitgeöffneten Kreis, so daß die Einzelnen sich kaum mit den Händen erreichen können. In der Mitte ist eine Stange (ein Baum ꝛc.), daran hängt eine womöglich rothe Mütze. Von Hand zu Hand wandert sehr schnell ein Plumpsack und dazu wird gesungen etwa nach folgender Melodie:



Es ist ein Ja = ko = bi = ner da, juch = hei, juch = hei juch =
An ro = ther Mü = tze kennt = lich ja, juch = hei, juch = hei, juch =



hei = sa = sa!
hei = sa = sa!
Und wo man die = se Mü = tze sah, ist



auch der Ja = ko = bi = ner da, juch = hei, juch = hei, juch =



hei = sa = sa, ist auch der Ja = ko = bi = ner da.

Derjenige, in dessen Händen der Plumpsack während des Singens der letzten Silbe ist, wird Jakobiner. Er steht schnell auf, holt sich die Mütze und setzt sie auf. Unterdessen fliehen die Anderen zu einem bestimmten Male. Der Jakobiner jagt ihnen nach, und wen er noch vor dem Ziele erhascht (oder wer bei der Rückkehr keinen Platz im Kreise findet), dem übergiebt er den Plumpsack, dem setzt er die Mütze auf, der löst ihn ab und kann unter Umständen noch einen Anderen erhaschen, von dem auch er wieder abgelöst wird. Ist das Ziel erreicht, so kehren Alle zurück, der Jakobiner stellt sich in die Mitte und derjenige, bei welchem im neuen Spiele der Plumpsack verweilt, holt abermals die Mütze, die der vorige Jakobiner vor seiner Flucht schnell an den Baum gehängt hat, und eilt als neuer Jakobiner den Fliehenden nach. Erhascht er keinen, so bleibt er Jakobiner.

Jäger und Hühnchen.

Die Gespielen bilden eine geöffnete Kreisreihe. Der Außenstehende, der „Jäger", nimmt ein zusammengebundenes Taschentuch (den Plumpsack, der hier als abzuschießender Pfeil gedacht wird; es kann an seine Stelle auch ein Ball treten) in die Hand und geht um den Kreis herum. Jetzt schießt der Jäger nach irgend Einem, wirft ihm also den Plumpsack zu und spricht: „Ich schieß' ein Hühnchen in dem Wald!" Das getroffene Hühnchen flieht und versteckt sich in einiger Entfernung vom Jäger hinter einen „Busch", d. i. hinter einen Anderen. Der Jäger spricht: „Jetzt hab' ich es verloren!", läuft um den Kreis herum, das Hühnchen zu suchen, und sobald er es erblickt, ruft er: „Jetzt hab' ich es gefunden!", worauf das Hühnchen davon eilt, im Zickzack oder vor- und rückwärts läuft, hier oder dort die Kreisreihe durchbricht und so lange vom Jäger verfolgt wird, bis er es mit den Worten: „Und fang' mein flücht'ges Hühnchen!" erhascht.

* Das Mauerbrechen. („Die Hecke".)

Die Knaben bilden mit Händefassen einen Kreis. Ein Erwählter oder vom Lehrer Bestimmter tritt in denselben und sucht um jeden Preis, z. B. mittelst Schlüpfens unter den gefaßten Händen hinweg oder mittelst Springens über dieselben, mittelst Anrennens gegen sie (Zwicken ꝛc. in die Hände ist jedoch nicht gestattet) aus dem Kreise hinaus zu kommen, was die den Kreis

Bildenden zu verhindern suchen. Ist ihm seine Absicht gelungen, so hat derjenige seine Rolle zu übernehmen, dessen r. Hand, z. B. dem Drucke, nachgab.

Zuweilen hängen die den Kreis Bildenden die Arme ein und faltet darnach ein jeder seine Hände auf der Brust. Dann übernimmt einer die Rolle des (im Kreise befindlichen) Gefangenen, ein anderer die des (außerhalb des Kreises befindlichen) Befreiers. Der Gefangene sucht durch die Hecke zu brechen, unter den Armen hinweg zu laufen oder über dieselbe zu springen, wobei ihm der Befreier zu helfen bemüht ist, während die die Hecke Bildenden die Befreiung durch schnelles Rumpfbeugen nach der Befreiungsseite hin, durch Seitstellen der Beine 2c. zu hintertreiben suchen. Selbstverständlich sucht der Gefangene die schwächsten Stellen der Hecke heraus, um hier entweder durch dieselbe zu gelangen oder wenigstens die Anderen zu täuschen und so alsbald bei ihnen eine Ausflucht zu gewinnen. Im Uebrigen ist der Verlauf des Spieles, wie vorhin.

H. Nachahmungsspiele.

Auch diese Spiele trennen sich nicht streng von den vorigen, wie überhaupt die strenge Scheidung der Spiele nach bestimmten Gesichtspunkten eine geradezu unmögliche ist. Man kann immer nur fragen: Welche Thätigkeit steht bei diesem Spiele im Vordergrunde? Und nach der Antwort hierauf hat die Eintheilung zu erfolgen, während alle anderen Gesichtspunkte unbeachtet bleiben müssen. So ist z. B. auch das Spiel „Katze und Maus" ein Nachahmungsspiel, die „Wassermühle" ein Ringelspiel; dennoch ist dieses nicht dorthin, und jenes nicht hierher zu bringen, weil dort die Nachahmung und hier das Stehen im Ringe etwas Nebensächliches ist.

Adam hatte sieben Söhne. („Mufti"; „Simon sagt's" in England.)

Die Gespielen tanzen mit gefaßten Händen die Runde und singen dabei:

Adam hatte sieben Söhne, sieben Söhn' hatt' Adam.
Sie aßen nicht, sie tranken nicht, sie sahen sich in's Angesicht,
Und machten's Alle so!

Bei den letzten Worten bleiben Alle plötzlich stehen; ein in der Kreismitte stehender „geweckter" Spielgenosse giebt durch Vormachen irgend eine Bewegung an, z. B. das Handklappen, Drehen, Rumpfbeugen, Armheben, Sägen, Waschen, Geigen, Nießen, Husten,

Lachen ꝛc., die bei der Wiederholung jener Worte von Allen nachgeahmt wird. Nach diesem Liedchen, welches sich schon bei Fischart findet, tanzen die Echternacher bei ihrer Springprocession zum Gedächtniß der vom St. Vitus abgewendeten Veitstanzepidemie. Im Jahre 1845 betheiligten sich hieran 13000 Menschen, im Jahre 1852 immer noch 8100. Die Allg Augsburger Zeitung v. J. 1852 berichtet hierüber: „Männer, Weiber und Kinder sprangen 3 Schritte vorwärts und je 2 Schritte rückwärts, ohne Pause, ohne Rast, daß ihnen der Schweiß von der Stirne rollte“ (S. Rochholz, Alemannisches ꝛc.)

Die Kinder singen bei ihrem Spiel statt des vorigen Liedes auch:

Fröbel

1. Wenn die Kin=der ar=tig sind, :|: da sind sie im=mer froh :|: und wenn sie dann recht lu=stig sind, dann machen's al=le so, :|: dann ma=chen's al=le so! :|:

2. Wenn die Kinder garstig sind, da sind sie nimmer froh,
Und wenn sie dann recht traurig sind, :,: da machen's Alle so! :,:

Bei dem Singen der 2. Strophe bedecken die Kinder mit beiden Händen ihre Augen, als ob sie weinten. — Oder sie singen:

Im Sommer, im Sommer,
Da ist die schönste Zeit,
Da freuen, da freuen
Sich alle junge Leut'!
Und wer in diesem Kreise ist,
Der macht es so, wie ich.“ Soll die Thätigkeit

vorüber sein, so hebt das mittlere Kind an zu singen, z. B.:

„Das Stricken, das Stricken,
Das will mir gar nicht geh'n,
D'rum muß ich, d'rum muß ich
Mich dreimal um mich dreh'n!“, was Alle mitthun,

und worauf das Spiel von Neuem beginnt. Oder:

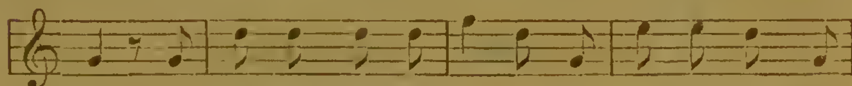
Vier Gänse saßen
Im Haferstroh.
:,: Sie saßen und fraßen
Und machten's Alle so!" :,:

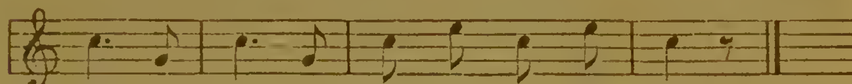
Nach einer anderen Spielart ist es dem Vorsänger gestattet, mitten im Gesange aufzuhören. Alle Anderen müssen sofort auch schweigen. Wer nur eine Silbe weiter singt, bekommt oder zahlt eine Strafe.

Die Wassermühle.

Munter. Fröbel.







Wie vorhin, nur geschieht das Gehen hier mit Stampfen. Bei den Worten: Klipp, klapp &c. klatschen die Kinder nach dem Takte in die Hände. Die Bewegung im Kreise geschieht nach der r. Seite hin, ein andermal nach der l. Bei öfterer Wiederholung des Liedchens mag auch ein immer rascheres Zeitmaß eintreten. Ebenso kann ein kleinerer Kreis in einem größeren sich gleichzeitig seitwärts l. (r.) fortbewegen.

Der Bauer.

Fröbel.



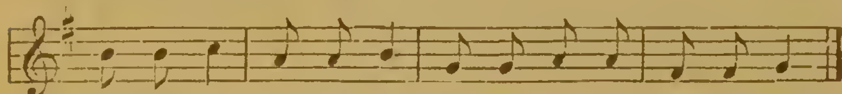


In den folgenden Strophen singen die Kinder statt „aussät": „abmäht, ausdrischt, aussiebt, einsackt?", in einer sechsten: „wie der Bauer nach der Arbeit sich freut?", in einer siebenten: „wie der Bauer nach der Arbeit ausruht?" — Bei „der Bauer macht's so!" ahmen die Kinder im Kreise, die vorher im Gesange angedeutete Thätigkeit, also das Aussäen, Abmähen ꝛc. des Hafers nach. Um „auszusäen", machen Alle links um, ziehen hintereinander im Kreise weiter, greifen bei jedem l. oder r. Schritte mit der r. Hand z. B. in die mit der l. Hand aufgehobene Schürze, um darnach mit Seitschwingen des r. Armes das Aussäen zu vollziehen; nach dem „sich freut" drehen sich die Kinder an Ort herum; nach dem „ausruht" kauern sie nieder und stützen, die Augen schließend, den Kopf auf einen Arm ꝛc. Zu Anfang jeder Strophe mögen sich die Kinder verneigen.

† Liebe Schwester, tanz' mit mir.



1. Lie - be Schwester, tanz mit mir — mei-ne Hän - de reich' ich dir, —



ein-mal hin, ein - mal her, nun rundum, das ist nicht schwer!

2. Ei, das hast Du schön gemacht, ei, das hätt' ich nicht gedacht! Einmal hin ꝛc.
3. Noch einmal das schöne Spiel, weil mir's gar so wohl gefiel! Einmal hin ꝛc.

Die Kinder stellen sich bei dieser Nachahmung des Tanzes der Erwachsenen Gesicht zu Gesicht einander gegenüber. Bei den ersten Worten jeder Strophe verneigen sich die Einzelnen jedes Paares gegenseitig, dann reichen sie sich die Hände, gehen mit 3 Schritten seitwärts hin und her, während bei den Worten: „Nun rundum ꝛc." die Handfassung aufgegeben wird, und jede Einzelne mit Schritten an Ort sich einmal herumdreht, so daß mit der letzten Silbe die Drehungen vollendet sind.

Dieser getretene Kindertanz ist eine Nachbildung der in den vierziger und fünfziger Jahren von den Erwachsenen, z. B. bei uns in Sachsen, getanzten sog. Sackmütze, wobei sie 7 Schritte und dann 3 Schritte seitwärts hin

und her machten und sich schließlich mit Hopsen an Ort drehten. Wir Kinder ahmten dies alsbald nach und sangen dazu:

„Jakob hat kein Geld im Haus,
Jakob macht sich gar nichts draus,
Jakob hin, Jakob her,
Jakob ist ein Zottelbär!"

Auch erinnere ich mich, den sog. Großvatertanz („Als der Großvater die Großmutter nahm, da war der Großvater ein Bräutigam") in ähnlich schreitender Weise öfter gesehen zu haben.

† Kleiderwaschen.

Je zwei Mädchen stellen sich mit Fassung beider Hände einander gegenüber, schwingen ihre Arme „langsam und anmuthig" erst dreimal nach der einen Seite, dann dreimal nach der anderen, und singen (etwa nach den ersten Takten der Melodie auf S. 185): „Wir spülen, spülen Wäsche aus, wir spülen, spülen Wäsche aus!", worauf sie die Handfassung aufgeben und jede für sich die Hände reibt, wie die Wäscherinnen thun, wenn sie Wäsche ausreiben. Dazu singen die Mädchen: „Wir reiben, reiben ꝛc." Beide fassen sich hierauf wieder, wie vorhin, heben auf einer Seite die Arme hoch, bücken sich und schlüpfen unter den gehobenen Armen hindurch, zunächst zur Stellung Rücken gegen Rücken und weiter zur früheren Stellung Gesicht gegen Gesicht, welches „Hindurchwinden" dreimal auszuführen und wozu zu singen ist: „Wir winden, winden ꝛc." Plötzlich bleiben die Mädchen stehen, um nach dreimaligem Handklappen sich auf die Fußspitzen zu erheben und die Arme aufwärts zu strecken (als ob die Wäsche aufgehängt würde): „Und hängen sie auf die Leine und hängen ꝛc."

Der Gänsemarsch.

(„Nehmt Euch ein Exempel dran!" im Buch des Knaben.)

Die Knaben stehen alle hintereinander. Der gewandteste ist der Führer. Alle anderen haben das nachzuthun, was er vormacht, seien es Arm-, Bein-, Rumpfbewegungen während des Laufes, sei es das Laufen in Zickzack- oder in Schlangenlinien, mit schnellen oder langsamen Schritten, eine Anhöhe hinauf oder hinab, — oder das Springen über Steine, Gräben, Baumstämme ꝛc. während des Laufes. Wer am längsten aushält, ist Sieger, und wird ein anderes Mal der Führer.

Das Vogelhaus.

Jeder Spielgenosse wählt sich den Namen eines solchen Vogels, dessen Stimme man leicht nachahmen kann. Der erwählte Vogelsteller stellt sich in die Mitte des Kreises und erzählt eine Geschichte, in welcher er die sämmtlichen Namen derjenigen Vögel vorkommen läßt, die vorhanden sind, stellt z. B. einen Käufer vor, der sämmliche Vögel für sein Vogelhaus haben will. Da ruft er den Kauz (Schu hu hu), der allezeit unter den gewählten Vögeln sein muß, den Hahn (Kikeriki), den Kuckuk (Kuckuk), den Kiebitz (Kibi), den Truthahn (Gauter, gauter, gauter), die Wachtel (Wack de wack), die Henne (Gluck, gluck), die Gans (Gak, gak), die Lerche (Tirili), den Fink (Pink, pink), den Gimpel (Poi, poi, poi, pitsche, pitsche, gatti, diii), den Sperling (Pitsch, pitsch) 2c. Vor der Erzählung läßt Jeder seine Stimme einmal hören und hört dann ruhig zu. Spricht der Erzähler vom Vogelbauer, dann rufen und schreien alle Vögel zusammen, spricht er vom Kauz, so schreit zwar nur dieser, aber alle Vögel erheben ihre Hände und machen eine flatternde Bewegung, als wollten sie vor diesem Raubvogel fliehen. Der Raubvogel sucht eine Hand zu erhaschen, und der Erhaschte wird Erzähler. Ueberhört ein Vogel seinen Namen, so giebt er ein Pfand. (Siehe den Anhang).

Die Musikanten.

A. singt: „Ich bin ein Musikante und komm' aus Schwabenland." Die Anderen antworten mit derselben Melodie: „Du bist ein Musikante und kommst aus Schwabenland." — A.: Ich kann schön spielen!" — „Du kannst schön spielen!" — A.: „Auf meiner Geige!" — „Auf Deiner Geige!" — A., indem er den l. Arm als Geige, den r. als Bogen benutzt: „Simmsimmserlimm, simmsimmserlimm, simmsimmserlimm, simm simm." Die Anderen ahmen dann auch dies nach. — Hierauf werden vom A. andere Instrumente gewählt, und von den Anderen wird ebenfalls das von ihm Vorgesungene in derselben Weise, wie oben, nachgeahmt. Nachdem ein neues Instrument verklungen ist, werden die Töne der übrigen in unmittelbarer Aufeinanderfolge nochmals von Allen wiederholt. Den Schluß der Aufführung bilde etwa die Pauke, wobei, um die betr. Thätigkeit des Musikers nachzuahmen, ein Gespiele dem anderen, dem Nachbar, auf eine Schulter klopft.

I. Blindlingsspiele.

Blindekuh (Blinzelkuh).

Diese Benennung ist nun einmal im Deutschen aufgenommen, ich behalte sie daher bei, weil ich kein Recht habe, der Sprache eine andere aufzubringen. Ich nenne dieses Spiel vorzugsweise Blindekuh, weil es ohne Zweifel die Grundlage von allen anderen Abarten ist. Es ist ein klassisches Spiel und hieß bei den Griechen *μυα χαλκη*. Die Gesellschaft verband Einem die Augen und tummelte sich lärmend in einem Kreise um ihn her, während der Geblendete die Worte sang: *χαλκην μυαν θηρασω*, d. i. ich will eine eherne Fliege jagen. *θηρασεις* antwortete diese: *'αλλ' ου ληψεις*, d. i. du wirst sie jagen, aber nicht fangen, und dabei rupften und zupften sie ihn so lange, bis er Einen erwischte, der dann für ihn die Rolle übernehmen mußte — Caecus musculns (Blindmäuschen) heißt dieses Spiel in Joachim Camerarii Gespräch über Leibesübungen v. J. 1544, während er mit latebrae vaccae das Versteckspiel bezeichnet. In Ammans „26 nichtigen Kinderspielen" hängt dem Fangenden eine Decke (Capuze) um den Kopf. — Gustav Adolf soll zum Oefteren mit seinen Offizieren dieses Blindekuhspiel vorgenommen baben.

Ganz dasselbe sehr lustige Spiel ist unsere gewöhnliche Blindekuh; auch gebraucht man dabei allerlei Formeln, wie die griechische Jugend. Man räume, wenn das Spiel im Hause gespielt werden soll, das Zimmer so viel als möglich von allen Geräthschaften, über die man fallen, oder an welche man sich stoßen könnte und lasse von den Sehenden rings umher die Wände einnehmen. Auch mache man es, wie es gewöhnlich ist, Jedem zur Pflicht, zu rufen: „Es brennt", wenn der blinde Mann in Gefahr ist, mit einem harten Gegenstande zusammen zu rennen.

Wenn die Augen verbunden sind, so wird die blinde Kuh erst mit den Worten ausgeführt: „Blindekuh, wir führen Dich."

Wohin?

„In die Wüste, wehre Dich!"

Gegen wen?

„Es giebt da der Hunde viel, davon Dich jeder beißen will. (Oder: Es giebt der bösen Menschen viel, deren jeder Dich plagen will.) Wenn sie Dir zu mächtig sind, flieh' vor ihnen, wie der Wind!" Hier bekommt sie einen kleinen Stoß und wird entlassen.

Je lebhafter die Blindekuh ihre Rolle spielt, je mehr die Sehenden um sie herspringen und sie im freundschaftlichen Spaße foppen, je angenehmer wird das Spiel. Die Blindekuh spitzt die Ohren, um zu erforschen, wo ein Umstehender sei; sie schreitet mit hochaufgehobenen Beinen einher; die Arme werden weit aus-

gestreckt, ihr Gegner drückt sich in einen Winkel, sie fährt zu und ergreift — Nichts; durch eine schnelle Wendung des Körpers rettet sich jener unter ihren Armen weg, und ein allgemeines Gelächter belebt auf einmal die Gesellschaft.

Dieses Spiel vereinigt sehr viel Zweckmäßiges in sich: Bewegung, Fröhlichkeit, Geschicklichkeit des Körpers und viel Beobachtung. Wenn man es auf einem freien Rasenplatze vornehmen will, so ist es nöthig, den Spielraum in Gränzen einzuschließen, sonst möchte es der Blindekuh nie möglich werden, je Einen zu erhaschen.

Abänderungen: a) „Die Blindekuh wird nicht schon dadurch frei, wenn sie irgend Einen erhascht, sondern muß, nachdem sie dem Gefangenen durch das Wort „Halt!" Stillestehen geboten hat, seine Hände, das Profil seines Gesichts oder die Kleidung betasten und daraus die Person erkennen. Kann sie dies, so ist sie frei, und der Erkannte ist Blindekuh. Durch diese Uebung des Gefühls in Beurtheilung sinnlicher Eindrücke erhält das Spiel eine Vollkommenheit mehr, sowie mehr Aehnlichkeit mit der griechischen *Μυΐνδα*, bei welcher die Umstehenden den Blinden neckten und foppten, bis er Einen ergriff, den er aber bei dem Namen nennen mußte, um seine Rolle auf ihn zu übertragen.

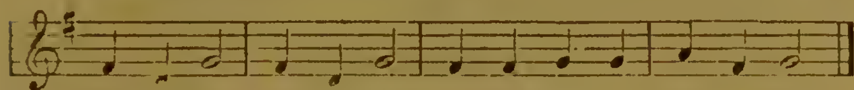
b) Im „Buche des Knaben" findet sich noch eine Abänderung, die ebenfalls erwähnenswerth ist. Man hängt ein großes Stück weiße Leinwand auf oder benutzt statt desselben den herabgelassenen Fenstervorhang. Ein Kind kehrt der Leinwand das Gesicht zu und sitzt vor derselben. 1 M. hinter ihm steht auf einem Tische ein angezündetes Licht so, daß es womöglich die ganze Leinwand beleuchtet. Ein Kind nach dem anderen tanzt, hüpft, läuft oder geht zwischen dem Lichte und dem rathenden Kinde hin, und aus dem dabei auf die Leinwand geworfenen Schatten hat dieses zu errathen, wer hinter ihm vorüber sich bewegt. Das errathene löst es ab.

Die stille Blindekuh. („Der blinde Wegweiser.")

(Colin Maillard.)

Die Gesellschaft bildet einen Kreis um den Geblendeten, der mit einem Stabe in der Mitte steht. Nach dem Liedchen:





oder: Brüderlein (Schwesterlein), ach!, Brüderlein, ach!
Hast soviel Ungemach!
Poch nur und zeig uns wohl,
Wer dich erlösen soll,
Erlösen soll!"

tanzen die Gespielen um ihn her, bis er, mit dem Stocke an den Boden klopfend, Stillestehen gebietet. Jetzt streckt er den Stock nach irgend einer Person des Kreises aus. Diese muß ihn ergreifen, und die Blindekuh hat das Recht, einen dreimaligen Laut von ihr zu fordern. Sie verstellt hierbei ihre Stimme so viel als möglich. Ist der Laut dreimal gegeben, so muß die Blindekuh hieraus die Person erkennen. Kann sie dies nicht, so bleibt sie Blindekuh, man verlacht sie und singt: „Hat's schlecht gemacht, hat's schlecht gemacht, drum wird sie auch recht ausgelacht!" und fängt den Ringeltanz von Neuem an; kann sie aber die Person nennen, so ist sie frei und man singt: „Hat's brav gemacht, hat's brav gemacht, halleluja, drum wird sie auch nicht ausgelacht, halleluja!" Der Genannte wird Blindekuh. (Dunger: Kinderspiele aus dem Vogtlande.)

Dieses Spiel empfieblt sich durch Beförderung der Fröhlichkeit, durch Uebung des Gehörs und einige damit verbundene Bewegung.

Fast ganz dasselbe Spiel ist das französische Colin Maillard, welches auf zweierlei Art gespielt wird. Colin, die Blindekuh, steht in der Mitte, und die Gespielen sitzen um ihn her. Diese verwechseln ihre Plätze. Einer von ihnen führt die Blindekuh zu einer Person und fragt: „Wer ist das?" Colin muß errathen, darf aber die Hände gar nicht gebrauchen und ist auch nicht berechtigt, einen Ton zu verlangen. Er hat also gar keinen Beistand, als das Ungefähr. Trifft er die Person, so ist er frei, im entgegengesetzten Falle wechselt man von Neuem und läßt wieder rathen. Dies Errathen taugt nichts; die Blindekuh gehe nach der Verwechselung der Plätze selbst zu einer Person, und ziehe mit

dem Finger über das Gesichtsprofil oder betaste ihre Hand und suche sie dadurch zu erkennen.

Man spielt dieses Spiel auch stehend. Es gehört eigentlich nicht zu den Bewegungsspielen, hat aber hier seinen Platz erhalten, wegen seiner Verwandtschaft mit dem vorigen.

Der Vogelfänger.

Die Vögel umtanzen den geblendeten Vogelfänger im Kreise und sprechen oder singen: „Willst Du, daß wir schweigen, mußt Du uns Dein Stöcklein zeigen!“ Hält er schließlich sein Stäbchen in die Höhe, so schweigen die Anderen und stehen still. Er erfaßt einen Vogel, nimmt ihn mit in die Mitte, läßt ihn „piepen“ und rathet. Der Errathene löst ihn ab.

Jakob, wo bist du? („Die beiden Blinden“; „das weiße Kätzchen“).

Ich kenne fast kein Spiel, das so ganz dazu gemacht wäre, ein allgemeines, alle Augenblicke erneuertes Gelächter zu erregen, als dieses. Ein Herr ist böse auf seinen Knecht, er sucht ihn unablässig, um ihn durchzuschlagen; dabei sind ihm aber die Augen verbunden, und er muß sich durch's Gehör und Gefühl zu ihm hinfinden. Jakob, der Knecht, sucht dem erzürnten Herrn zu entgehen; das wäre zwar leicht, aber auch ihm sind die Augen zugebunden und mit einer kleinen Pfennigschalmeie oder sonst etwas muß er, wenn sein Herr ihn gar nicht mehr merkt oder verloren hat und dann im ernsten Tone ruft: Jakob, wo bist du?, einen Ton von sich geben. Sein Herr spitzt dabei gewaltig die Ohren, und Jakob sieht aus, als wollte er das Gras wachsen hören; er zieht sich schnell aus der Gegend, wo die Stimme seines Herrn herkam; und jener tritt so äußerst fein auf, als wenn er auf Eiern ginge und nähert sich der Gegend, wo Jakob pfiff. Er hebt allmählich die Hand, die mit einem locker gedrehten Schnupftuche bewaffnet ist, um recht bald zuzuschlagen; allein Jakob ist schon wieder weit weg, hinter dem Rücken des Herrn und schneidet Grimassen, die Furcht und Angst bedeuten, ob er gleich außer aller Gefahr ist, und jener vergebens in die Luft schlägt. Aber Jakob wird von Furcht fortgetrieben. Er entflieht weiter, um Sicherheit zu suchen. Er schleicht wohlbedächtig auf den äußersten Fußspitzen wieder vorwärts, horcht, macht wieder ein Paar Schritte und prellt, wie

vom Donner gerührt, zurück, indem ihm zwei, drei Hiebe ankündigen, daß er unvermuthet auf seinen Herrn gestoßen sei. Die ganze Gesellschaft bricht in ein lautes Gelächter aus. Es ist auch in der That unmöglich, bei diesem Spiele ernsthaft zu bleiben, wenn beide Blinden ihre Rollen gut und lebhaft genug spielen; unmöglich, das Lachen zu lassen bei den sonderbaren Stellungen, die mit dem behutsamen Gehen auf den Fußspitzen, dem Horchen, dem Vor- und Rückwärtsspringen, Zuschlagen, Zurückprellen, Entlaufen u. s. w. verbunden sind.

Die Umstehenden haben bei diesem Spiele nur zuzusehen, zu lachen und den Jakob nebst seinem Herrn vor Schaden zu hüten. Sie müssen sich nämlich an den Wänden des so viel als möglich von allen Hindernissen entledigten Zimmers herumstellen, und die beiden Blinden warnen. Der Aufseher der jungen Gesellschaft muß von Zeit zu Zeit, wenn die Ausbrüche des lauten Lachens vorüber sind, Stille gebieten, denn diese ist durchaus nöthig, damit die beiden Blinden sich durch's Gehör ausspüren können.

Denkt man sich unter den beiden Geblendeten „Katze und Maus", so ruft jene: „Miau!" und diese antwortet: „Piep!" — Nach dem Fangen gehen die Mitspielenden einmal im Kreise herum, und die Geblendeten betasten darnach zwei derselben, die nun ihre Stellen einnehmen.

Das Spiel empfiehlt sich durch Einfachheit, Fröhlichkeit und durch Uebung im Beobachten.

Der Orgelbauer.

Nachdem der erwählte Orgelbauer die Spielgenossen wie die Orgelpfeifen aufgestellt hat, legt er die Hände eines Jeden vorn zusammen und schlägt darnach mit einem Stäbchen sanft darauf. Der Berührte giebt einen Ton von sich und hat diesen Ton sich zu merken, so daß er ihn jeder Zeit hören lassen kann. Der Orgelbauer darf auch dreimal stimmen, falls ihm der Ton nicht gefällt. Hat er von Jedem einen Ton erhalten, so geht er mit einem anderen Gespielen hinaus, und dieser verbindet ihm die Augen; unterdessen wechseln die Spielenden ihre Plätze. Bei dem Hereintreten spricht der Orgelbauer: „Ach, wie wird meine Orgel stehen! Nun bin ich blind und kann nicht nachhelfen. Nun, ich werde aber hören, ob noch alle Pfeifen in Ordnung sind!" Er schlägt darauf abermals Einem sanft auf die Hände, der nun denselben Ton

wieder hören läßt. Dies kann dreimal geschehen. Erräth der Vogelbauer die richtige Pfeife, so umtanzt ihn die ganze Gesellschaft und singt nach der Mel.: Steh' ich in finstrer ꝛc.

Mäßig.

Das muß ein klu = ger Künst=ler sein, der, büßt er das Ge=sicht auch ein, die Pfei=fe, spricht sie rich=tig an, gleich aus dem Ton er=ra=then kann.

Der Errathene wird dann Orgelbauer. Im anderen Falle singt die Gesellschaft:

Das muß ein schlechter Künstler sein,
Der, büßt er das Gesicht auch ein,
Die Pfeife, spricht sie dreimal an,
Nicht aus dem Ton errathen kann.

Der Orgelbauer hat von Neuem zu rathen. (Jakob's Spielbuch.)

Markus und Lukas.

Auf einen freien Platz, auch in die Mitte eines Zimmers, wird ein runder Tisch gesetzt. Zwei geblendete Personen, Markus und Lukas, legen ihre linken Hände an den Rand des Tisches, doch in solcher Entfernung, daß nur die Fingerspitzen den Rand berühren. Die Rechte hat Jeder mit einem zusammen gedrehten Tuche bewaffnet. So gehen sie um den Tisch herum, und Lukas ruft, wenn es ihm Zeit zu sein scheint, „Markus!" Dieser benutzt diese Aufforderung und schlägt mit seinem Tuche nach Lukas, welcher sich aber durch Biegungen und Wendungen gegen den Schlag zu verwahren sucht, auch wohl gar unter das Tischblatt kriecht, wobei er aber seine Hand nicht vom Rande entfernen darf. Hat Markus den Schlag gethan, so muß er um den Tisch gehen und „Lukas!" rufen. So kommt die Reihe des Schlagens nun an Lukas u. s. w. — Das Spiel hat mit dem auf S. 206 viel Aehnlichkeit. Es belustigt durch die mancherlei Biegungen, Wendungen und Lufistreiche

die Spieler und Zuschauer, zumal wenn jene nicht geübt sind, den Ort, aus welchem der Schall kommt, gehörig zu beurtheilen, oder wenn sie ihre Sprachorgane so in ihrer Gewalt haben, daß der Schall aus einer anderen Gegend zu kommen scheint.

Die blinde Jagd.

An einem befestigten senkrechten Pfahle befinden sich etwa in Kopfhöhe nach entgegengesetzter Richtung hin zwei etwa 4 Meter lange, starke Schnüre (Seile), welche von zwei Gespielen (dem „Jäger" und dem „Wilde") an den äußeren Enden erfaßt und straff gezogen werden. Beide haben hierauf an den stets straffgespannten Schnüren den Pfahl zu umkreisen und zwar nach ein- und derselben Richtung. Sobald der Jäger „Halloh!" ruft, antwortet das Wild mit einer Schnurre, mit Schnalzen, Pfeifen, Heulen 2c., bis es schließlich vom Jäger erhascht ist. — Der Faden des Jägers kann kürzer sein, als der des Wildes. Auch dieses Spiel wird in manchen Gegenden unter dem Namen „Katze und Maus" vorgenommen; dann ist die Katze gewöhnlich mit einem Plumpsacke versehen. — In Erfurt spielten 1870 die gefangenen Franzosen dieses Blindekuhspiel. (Deutsche Turnzeitung 1870, S. 251) Es ist dies allerdings ein Spiel mit einem Geräthe; dennoch ist es seiner Verwandtschaft mit den hiergenannten Spielen wegen hier aufgeführt. Ebenso das folgende.

Der blinde Marsch.

Auf einem ebenen Platze wird ein Pfahl (ein Baum, eine Thüre 2c., an welchen Gegenständen bei Kinderfesten in der Regel ein Preis befestigt wird) als Ziel bezeichnet. Einem Theile der Gespielen werden hierauf die Augen verbunden. Auf ein gegebenes Zeichen gehen die Geblendeten in dem vom Spielleiter anzugebenden Takte mit vorgehobenen Armen und ohne sich gegenseitig anzufassen dem bezeichneten Ziele zu. Nachdem sie eine gewisse Anzahl Schritte gegangen sind, wird „Halt!" geboten. Alle bleiben sofort stehen, es werden ihnen die Tücher abgenommen, und wer dem Ziele am nächsten gekommen ist, ist Sieger und erhält den Preis. Darnach werden einem anderen Theile der Gespielen die Augen verbunden u. s. f.

Kapinkel, kriech' zu Winkel.

Der Geblendete dreht sich gegen eine Wand. Der erste Mitspielende tritt hinter ihn und fragt ihn: „Kapinkel, ich kriech' zu

Winkel, wieviel Schritte giebst Du mir?" Der Geblendete nennt eine Zahl (12, 15 ꝛc.), und jener geht darauf mit der genannten Zahl von Schritten in gerader Richtung fort. Der Zweite naht sich, fragt in derselben Weise u. s. f., bis Alle auf solche Weise untergebracht sind und an ihren Stellen niederkauern. Jetzt dreht sich der Geblendete um, schreitet vor und sucht einen zu treffen. Gelingt es, so läßt er ihn piepen; erräth er ihn, so wird er von ihm abgelöst; im anderen Falle erhält er einen Plumpsackschlag und geht weiter.

K. Lauf- und Haschespiele.

Diese Spiele sind sehr verschiedenartig. Z. B. Einer allein hascht einen Anderen, der ihn dann ablöst; Einer erhascht einen Anderen oder Mehrere gleichzeitig, ein Anderer hat sie zu beschützen; Einer allein beginnt das Haschen, die Gefangenen sind seine Gehilfen; Zwei oder Mehrere ziehen zum Fange aus, die Gefangenen lösen sie ab oder sind Gehilfen; eine Partei zieht gegen die andere aus, die Gefangenen sind darnach unthätig und können wieder befreit werden. Ich will versuchen, diese Eintheilung möglichst festzuhalten.

Haschen. („Zeck"; „Eisenmännchen"; „Zickijagen", „Gilen" in der Schweiz; „Eisenzeck" in Berlin; „Eisenmändel" in Breslau; „Ihsermännchen" am Niederrhein; „Vater, i ha ke Ihse meh"; „Faß Eisen an" im Buch des Knaben.)

Der durch einen Abzählreim (S. Anhang I) gewählte Häscher sucht einem der zwanglos auf dem Spielplatze Umherstehenden mit der (flachen) Hand einen leichten Schlag (etwa auf die Schulter) zu geben, wie wenn sich Kinder „den Letzten geben". Der Verfolgte sucht sich durch schnelles Ausweichen oder durch die Flucht zu retten. Haben die Spielenden vorher eine Freistätte zum Ausruhen (z. B. eine Hausecke, einen Baum, eine Thür ꝛc.) bestimmt, so darf der Häscher diese nicht berühren, wohl aber dürfen die Verfolgten dorthin sich retten. — Bei dem „Eisenmännchen" gilt die allgemeine Bestimmung, daß, wer irgend einen eisernen Gegenstand, z. B. das Thürschloß, berührt, nicht geschlagen werden darf, wohl aber während des Laufes von einem Eisenstücke zum anderen. — Bleiben jedoch die zu Haschenden zu lange im Freimale, so kann der Zeckmann durch den Ausspruch: „Drei mal drei ist neun; wer nicht ausläuft, ist mein!" sie zwingen, dasselbe zu verlassen. Der

Geschlagene wird Häscher, darf aber den Vorgänger nicht sofort wieder schlagen. In den „26 nichtigen Kinderspielen" ist das Spiel also beschrieben:

„Ein Spiel, mit dem bei uns die Kinder sich erquicken,
Nicht weiß ich, ob wo mehr, ist das genente Zicken
Und wird auf diese Weis getriben und geführt,
Daß eins mit flacher Hand das andre blößlich rührt,
Und fleucht damit davon. Das aber so getroffen,
Jagt seinem Schläger nach so lang, bis er erloffen
Denn Gegenstreiche kriegt."

Dieß währet bis die Kinder sind foller Mattigkeit; und wie die müden Kinder sich legen auf den Plan: oft muß die schwarze Nacht nach hauß sie jagen heim."

Man ersieht aus den letzten Zeilen, daß nicht das beschriebene Haschen, sondern das sog. Letztengeben (Kinder verabschieden sich mit einem leichten Schlage und sprechen dabei: Hast'n Letzten!) gemeint ist, welches allerdings sehr oft auch ein Sicheinanderhaschen nöthig macht. — „Eisenzeck, Eisenmännchen?" Nun, dem Eisen wurde früher eine besondere Fähigkeit beigelegt, den Einfluß feindlicher Geister abzuwehren (Vergl. Rochholz S. 406.) Daher auch der Ruf des Haschenden, wenn die Genossen zu lange im Male sind:

„Dreimal eiserne Stangen, wer nicht lauft, wird g'fangen;
Dreimal eiserne Schnitz, wer nicht lauft, wird g'fitzt,
Dreimal über den Rhein, wer nicht lauft, ist mein!" (K. Simrock.)

„Zwei spielten zeck" heißt es schon in Altschwerts Gedichten. (K. Wassmannsdorff.) Eine Abart hiervon ist

a) das **Schattenhaschen.** Es unterscheidet sich von dem Zeck dadurch, daß der Zeckmann auf den Kopfschatten des zu Haschenden zu treten sucht, statt ihm einen Schlag zu geben. Stehen etwa die Spielenden in einer Reihe nebeneinander, so weichen sie dem Tritte in ihren Schatten durch Rückbeugen oder Kniebeugen ꝛc. aus.

b) das **Kauerhaschen** („Kauermännchen", „Huckezeck"), wobei vorher bestimmt wird, daß plötzliches Kauern (Hocken ꝛc.) vor dem Schlage rette. Sobald also ein Spielgenosse in Gefahr kommt, geschlagen zu werden, kauert er nieder und darf nun nicht gehascht werden. Eine Abweichung hiervon ist

c) **Vöglein husch!** Ein Kind ist der Vogelsteller, hat einen Plumpsack und ruft fort und fort, während die anderen Vögel um ihn herumhüpfen: „Vöglein husch! Vöglein husch!" — Setzt er aber einmal hinzu: „Setzt Euch nieder unter'n Busch!", so sind Alle still und kauern sich nieder. Wer's zuletzt thut, bekommt einen Plumpsackschlag und löst ihn ab. — Bei dem Schweizer „Vögelausjagen" müssen die hierdurch schließlich in 2 Haufen getheilten

Kinder (geschlagene und nichtgeschlagene) ein Wettziehen veranstalten, und die hierbei unterliegende Partei wird dann durch die Mütsche gejagt. (Rochholz.) — Statt des obigen Niederkauerns wird von den Knaben auch das Laufen auf „allen Vieren" gewählt. Nur der Haschende bewegt sich aufrecht und sucht einem der Herumkriechenden einen Schlag mit der Hand zu geben, was jedoch in diesem Falle nur hintenauf geschehen darf. Der Geschlagene löst den Schlagenden ab.

d) das **Kreuzhaschen** („Kreuzjagen", „Schneidezeck"). Sobald der Häscher nur einen der Spielgenossen verfolgt, so muß irgend ein anderer die Bahn zwischen dem Verfolgten und dem Verfolger zu durchschneiden, zu durchkreuzen, also zwischen beiden hindurchzulaufen suchen. Gelingt dies, so hat der Häscher den bisher Verfolgten nicht mehr, sondern diesen zu verfolgen, und wenn die Bahn auch dieser Beiden von einem Dritten durchschnitten wird, so ist immer wieder dieser zu verfolgen 2c. Ein leichter Schlag macht jedoch den Verfolgten oder den die Bahn Kreuzenden zum Häscher. — Sehr gern führen die Kinder diese Spiele statt mit Laufen, mit Hüpfen auf einem Beine, mit Hopsen 2c. aus, wenn der Spielplatz beengt ist.

Hasch, hasch, hasch!

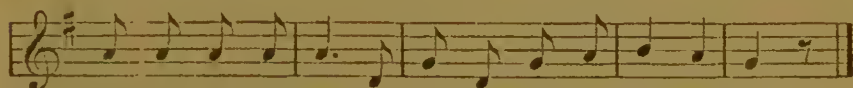
(„Kapitän"; „Fanchon"; „Wittmann"; „Nadel und Zwirn".)

Die Spielgenossen stellen sich in Paaren (Seite an Seite) hintereinander auf; einer aber steht, den Anderen den Rücken zukehrend, einsam vorn, klatscht dreimal in die Hände und spricht dabei, ohne sich umzusehen: „Hasch, hasch, hasch! (oder: „Eins, zwei, drei — das letzte Paar herbei!", oder: „Eins, zwei, drei — Fanchon!"), worauf die Einzelnen des letzten Paares an der äußeren Seite der übrigen Paare entlang und zwar eng oder weit, im Kreise oder in Schlängellinien, wie es ihnen beliebt, hinlaufen, um sich mit Handfassung vor dem ersten Paare wieder zu vereinigen. Gelingt dies, so stellen sie sich als erstes Paar auf, und der vorige Häscher (Kapitän, Wittmann) hat abermals in die Hände zu klatschen, um das gegenwärtig letzte Paar dadurch zum Laufe aufzufordern; gelingt es nicht, wird also der Eine oder der Andere, ehe sie sich die Hände reichen und sich vereinigen konnten, von dem Häscher geschlagen, so stellt sich letzterer mit dem Geschlagenen vor das erste Paar, während der Nichtgeschlagene Häscher (Wittmann) wird.

Folgendes Liedchen ist, falls man sich den Voranstehenden als vereinsamtes Vöglein denkt, zu diesem Spiele ganz geeignet und ist bis zu dem Worte „Hain" von Allen, von da an aber nur von den Voranstehenden zu singen. Bei den Worten „ich hasch mir" ꝛc. klatscht dieser in die Hände, worauf der Lauf und das Haschen beginnt.







Das böse Thier („Der böse Mann").

Ein Spielgenosse hat sich versteckt. Die Uebrigen gehen Hand in Hand wiederholt am Versteck vorüber und singen: „Wir möchten in den Garten geh'n, wenn nur das böse Thier (der böse Mann) nicht käm'! 's hat Eins geschlagen, 's kommt immer noch nicht; 's hat Zwei geschlagen, 's kommt immer noch nicht" u. s. f., bis das böse Thier plötzlich hervorbricht. Sobald sie es erblicken, ergreifen Alle die Flucht. Der Erhaschte wird „böses Thier."

Der Trimpeltrampel.

Ein Kind (der Trimpeltrampel) steht auf einer Erhöhung (einem Sand- oder Grashügel auf der Straße, neben dem Straßengraben ꝛc.) Die Uebrigen umspringen es in einiger Entfernung und rufen: „Trimpeltrampel, sieh' um Dich, komm' herab und hasche mich!" Springt es nun herab, so laufen sie schnell auf die Anhöhe und rufen: „Trimpeltrampel, sieh' um Dich, komm' herauf ꝛc." Springt es herauf, so springen sie hinab. Wer dabei erhascht wird, ist Trimpeltrampel.

Schafe aus, der Wolf ist da!

(„Schof us, Wolf g'seh!" in der Schweiz; „Lupus".)

Der Wolf versteckt sich hinter irgend einem Gegenstande und zum Zeichen, daß er in seiner Höhle ist, ruft er: „Rugh!" Die Uebrigen schleichen hierauf regellos, aber vorsichtig, zur Höhle und sobald der Wolf von irgend Einem erblickt wird, schreit dieser, mit den Anderen eilig zum vorherbestimmten Freimale fliehend: „Schafe aus, der Wolf ist da!", wobei der Wolf hervorbricht, um eins der Schäfchen zu fangen, das ihn ablöst.

Bei Fischart: „Der Wolf hat mir ein Schäfchen g'stolen,
Weil er Käs und Brod will holen."

Bauer, treib' Deine Schafe aus.

Der Wolf steht in der Mitte des Spielplatzes. In dem einen Freimale steht der Bauer oder der Hirte mit den Schafen. Ruft der Wolf: „Bauer, Bauer, treib' Deine Schafe aus!", so sucht der Bauer mit den Schafen in's gegenüberliegende Freimal zu gelangen, während der Wolf bei dieser Gelegenheit eins der Schafe zu schlagen hat. Der Bauer ist jedoch unverletzlich und sucht seine Schafe vor dem Schlage des Wolfes zu beschützen. Der Geschlagene wird darnach Wolf.

Bei Simrock: Schäper, lat de Schap ut gaen!
„Ich do er nich!"
Woför nich?
„Vor de böjen Wülve!"
Die bösen Wülve sind gefangen
Twischen tween isern Stangen:
Huisch!

Halloh, der Müller ist draußen!

Die Gespielen stehen in einem Freimale. Einer hat zu wachen. Aus dem anderen Freimale kommt der Müller und ruft: „Halloh, halloh!" Der Wachhabende fragt: „Wer ist draußen?" Antw.: „Der Müller." W.: „Was will er?" M.: Einen Sack voll Körner!" W.: „Ich streue sie aus!", worauf Alle am Müller vorbei nach dem entgegengesetzten Freimale laufen. Wen der Müller dabei schlägt, der löst ihn ab; der Wachhabende aber sucht die Gespielen vor dem Schlage zu schützen.

Kiekegänschen.

In einem Freimale befinden sich die Gänschen, in einem anderen, jenem gegenüberliegenden, der Gänsehirte. Zwischen beiden Freimalen hat sich in einiger Entfernung seitwärts von denselben der Dieb hinter einem Baume, einem Brette &c. versteckt. Der Hirte ruft: „Hule, hule, Gänschen, kommt alle heim!“ oder: „Alle meine Gänschen, kommt nach Haus!“ Gänschen: „Wir können nicht.“ Hirte: „Warum denn nicht?“ G.: „Der Dieb (Wolf) ist da!“ H.: „Wo steckt er denn!“ G.: „Hinter'm Baume.“ H.: „Alle meine Gänschen, kommt nach Haus!“, worauf sie zum Hirten hinüberlaufen. Gelingt es dem hervorbrechenden Diebe (Wolfe), ein Kind zu erhaschen, so löst dies ihn ab. Der Hirt sucht seine Gänschen zu beschützen.

* Hahn und Hühner.

Zwei gegenüberliegende Seiten des Spielplatzes bilden die Freimale. Zwischen ihnen, also in der Mitte des Spielplatzes, steht ein Spieler, („der Hahn“); in einem Freimale befinden sich die übrigen („die Hühner“). Der Hahn spricht:

„Der Hahn kräht eins, der Hahn kräht zwei!
Ein Sack voll Weizen, ein Korb voll Spreu!
Ihr Hühner, fliegt aus!
Wen ich fass', der trägt mich nach Haus!“,

worauf die Hühner in das gegenüberliegende Mal zu gelangen suchen. Der unterdessen vom Hahne Gefangene hat denselben auf dem Rücken nach der Mitte des Spielplatzes zurückzutragen, und ist selbst nun der Hahn.

Der Wolf im Garten.

Der Wolf steht in einem ziemlich großen genau bezeichneten Kreise (dem Garten), während alle Anderen sich außerhalb des Gartens befinden, wo ihnen der Wolf nichts anhaben kann, vielmehr zurückzuschlagen ist, wenn er seinen Kreis überschreitet. Die Umstehenden sprechen oder singen:

„Ich wollt gern in den Garten geh'n,
Wo schöne krause Kohlköpf' stehn;
Wenn nur der böse Wolf nicht käm'
Und mich an seine Stelle nähm'.“ (Auch: Und biss' mich
Schneid't Kohl ab! Schneid't Kohl ab! in die Beine).

Sie ahmen nun das Kohlabschneiden nach und suchen dabei wiederholt in den Garten (also in den Kreis des Wolfes) zu huschen, ohne vom Wolfe sich ertappen zu lassen. Wen er dennoch im Kreise schlägt, der löst ihn ab.

Der Bärentreiber.

(„Baste the bear im englischen Spielbuche: The boys own book;“ „Weinausrufen“ bei Amman; „Das Bier wol aufgerueft“ bei Paul Hektor Mair; „Teufel an der Kette.“)

Ein Spielgenosse, der Bär, kauert nieder, berührt aber gleichzeitig mit den Händen den Boden, nachdem er einen Bärentreiber sich gewählt, der das eine Ende eines etwa 3 Meter langen Seiles (oder auch zusammengebundener Taschentücher ꝛc.) in die Hand nimmt, das andere aber seinem Bären in eine Vordertatze giebt. Auf seinen Ruf: „Los!“ bemühen sich die Mitspieler, dem Bären einen leichten Schlag auf den Rücken (der Kopf darf nur gekratzt oder gestreichelt werden) beizubringen. Der Bärentreiber sucht natürlich sein Thier zu beschützen, umkreist dasselbe, und, wen er berührt, löst den Bären ab, der nun Bärentreiber, d. h. Beschützer des neuen Bären, wird. Sind die Spieler gewandt und die Bärentreiber ungeschickt im Fangen, so muß auf des Bären Wunsch der Führer die Rolle wechseln, und frei wird im Falle eines Fanges nur der eigentliche Bär. „Im Baste the bear“ prügeln Affen den an einem Seile von dem Bärentreiber gehaltenen Bären, und hat der Bärentreiber ohne Loslassen des Seiles einen der Schlagelustigen zu fangen, der den Bären ablösen muß. — Bei Ammans Weinausrufen sitzt Einer auf einem Scheite, 3 Andere prügeln ihn, ein Vierter läuft auf ihn zu, während sein Beschützer hinter 2 Fliehenden her ist; er hält das von dem Sitzenden mit der r. Hand festgefaßte Seil mit der linken. Nach Meyers Gedicht:

„Der verachtest in dem Hauffen
Muß der feile Sauser sein,
Und der stärkest ruft den Wein;
Uebrig all' um ihn her lauffen
Schlagen zu mit Uebermut
Fragen: ist der Sauser gut?“

ist also der Sitzende „schlechter Sauser“ (d. i. neuer, gährender Wein), den der Seilhalter ausrufen, zum Kaufe empfehlen muß, und die Schläge vertreten die Stelle der Weinprobe. (S. Wassmannsdorffs Aufsatz in der Turnzeitung v. J. 1872, S. 223). — Gewiß nur eine Vereinfachung dieses Spieles ist das folgende

Bärenspiel. („Topfspiel", „Chytrinda" bei den Griechen.)

Einer kauert (als angebundener Bär, als Topf) in der Mitte des Spielplatzes oder sitzt daselbst auf einem Schemel, einem Bänkchen 2c. Die Anderen laufen im Kreise um den brummenden Bär herum, necken, zupfen, schlagen ihn wohl gar mit der flachen Hand auf die Schulter oder mit dem „Knötel" auf den Rücken, bis es ihm, nachdem er eine Zeit sich dieses Treiben geduldig gefallen lies, ohne aufzustehen gelingt, einen der ihm nahe kommenden zu ergreifen, der ihn nun ablöst.

Der Brückenmann. („Schloßverwalters spielen" in Heidelberg).

Ein etwa 2—3 Meter breiter Streifen des Spielplatzes wird als Brücke abgegränzt. Auf derselben steht der Zöllner, um Einen von denen zu fangen, die ohne Bezahlung des Brückengeldes (wie man etwa annehmen kann) über die Brücke laufen. Dabei werde etwa noch festgesetzt: Wer die Brücke betritt, darf nicht wieder zurücklaufen, sondern muß, wenn auch im Zickzack oder sonstwie, hinüber. — Die die Brücke Ueberschreitenden dürfen, wird für ein anderes Mal festgesetzt, nur auf einem Beine hüpfen. — Macht man die Brücke breiter, so stellt man 2 Fangende auf (den Zöllner und seine Frau), doch wird nur der von Beiden frei, welcher einen Mitspieler wirklich fängt. — Anstatt des einfachen Berührens mit der Hand kann man auch festsetzen, daß der Brückenmann die zu Fangenden festhalten (umarmen) und ihnen 3 leichte Schläge mit der Hand geben muß. Berührt oder fängt er einen der bald da, bald dort über die Brücke Laufenden, so wird der Berührte oder Gefangene „Zöllner." — Die armenische Jugend spielt unter dem Namen „Ring" ein ähnliches Spiel. Der Fangende steht in der Mitte eines Kreises; die Übrigen dürfen ihn jedoch mit der Hand schlagen und dabei hin und her laufen. Der Fangende darf zwar den Schlägern ausweichen, muß jedoch immer ein Bein in dem Kreise lassen und kann einen Schlagelustigen nur durch Berühren mit einem Fuße fangen. Der Berührte löst ihn ab. (Dr. Waßmannsdorff, Turnzeitung von 1866, S. 113.)

Das Drittenabschlagen. („3 Mann hoch." „Faschinenspiel").

Unsere Gesellschaft muß geradzählig und wenigstens 12 Personen stark sein. Wir machen eine davon zum Abschläger und geben

ihr ein zusammengedrehtes Tuch; wir Uebrigen aber stellen uns paarweise in einen Kreis, Person hinter Person dicht angeschlossen, die Gesichter kreiseinwärts; jedes Paar ist von dem anderen 5—8 Schritte entfernt. Da die Zahl der Personen durch den Abgang des Abschlägers ungleich geworden ist, so wird bei dem paarweisen Stellen natürlich eine Person übrig sein, die keinen Nebenmann hat, um ein Paar zu bilden. Diese stellt sich für's erste allein mitten in den Kreis, und der Abschläger ist außer demselben. Soll das Spiel nun angehen, so stellt sich jene einzelne Person schnell vor das erste beste Paar, so daß hier nun drei beisammen stehn. So bald der Abschläger dies sieht, läuft er schnell hinzu, um der hintersten Person des Drillings einen Schlag zu geben; allein diese wartet nicht so lange, verläßt schnell ihren Platz und stellt sich, wo sie nur kann, vor das erste beste Paar. Der Abschläger setzt hinter her, um hier den hintersten Dritten abzuschlagen; allein dieser entwischt wieder, flüchtet sich vor ein anderes Paar u. s. f. Der Abschläger verfolgt immer die hinterste Person des Drillings; erreicht er sie dastehend, oder im Laufen nach einem anderen Paare und bringt ihr einen Schlag bei, so wird sie Abschläger; er darf jedoch nie in den Kreis. — „Daß man statt der Paare bei größerer Zahl der Mitspieler auch alle zu Dreien, Vieren 2c. aufstellen kann, versteht sich von selbst; schwieriger wird das Spiel, wenn in mehreren Kreisen nebeneinander und durcheinander gespielt wird." (J. C. Lion.)

Dies Spiel ist sehr einfach, in wenigen Minuten gelernt, ganz unschuldig und dabei sehr lustig und abwechselnd. Ueberdies gewährt es die trefflichste Bewegung, denn man läuft zwar nicht immer, aber fast alle Augenblicke eine kurze Strecke und oft mit den schnellsten Wendungen des Körpers. Es erfordert ziemlich viel Aufmerksamkeit, denn man ist keinen Augenblick sicher, daß sich nicht Jemand vor das Paar anstellt, von dem man der hinterste Mann ist: oft ist der Abschläger noch dazu unmittelbar im Rücken. Die Rolle dieses letzteren ist die beschwerlichste wegen des steten Laufens, aber sie währt nie lange, es ist ein stetes Wechseln, weil man leicht ertappt wird.

Die Glucke und der Geier. („Hünlein hüten" bei Amman).

Eine Henne vertheidigt ihre Jungen gegen die Anfälle des Geiers, dies ist der Gedanke des Spieles.

Die Gesellschaft kann aus 10 bis 20 Personen bestehen. Einer davon, der flink genug ist, übernimmt die Rolle des Geiers. Der ganze Ueberrest der Gesellschaft steht in einer langen Reihe, Mann

hinter Mann, wie die wilden Gänse im Fluge, und Einer faßt den Anderen hinten am Rocke oder um die Hüften. An der Spitze dieser Reihe steht die Henne, wozu eine starke und schnelle Person genommen werden muß. Der Geier nähert sich mit Springen und Laufen bald links bald rechts und sucht durch schnelle Wendungen den Jungen der Henne in die Flanken zu fallen; diese aber, die Arme ausbreitend und mit ihrer ganzen Reihe in steter Bewegung, springt ihm immer in den Weg, um ihm den Paß zu verhauen, stößt ihn zurück und hält ihn ab, wie sie nur immer kann. Die Jungen machen hinten unaufhörlich Schwenkungen bald links bald rechts, um den Geier aus dem Wege zu kommen, sie dürfen ihn aber nie aus dem Gesichte lassen. Glückt es dem Geier, in die Flanke zu kommen und ein Junges fest zu halten, so gehört es ihm mit allen den anderen, die in der Reihe noch hinter demselben stehen. Diese so Gefangenen müssen sogleich ablassen und bei Seite treten. Der Geier fährt auf eben die Art fort, bis die Henne aller Jungen beraubt ist. — Machten die Küchlein genaue Schwenkungen um ihre Glucke, so könnte keins gefangen werden.

Der Platz dazu darf durchaus kein anderer, als völlig ebener und weicher Rasen sein. Die Mitspielenden, welche die Kette hinter der Henne ausmachen, dürfen in Rücksicht auf Größe und Stärke nicht gar zu ungleich sein, achtjährige schwächliche Knaben z. B. unter vierzehnjährige zu stellen, ist mißlich. Jene werden bei den steten Schwenkungen der Reihe zu heftig fortgeschleudert, indem sie den Kräften der Letzteren nicht genug widerstehen können.

Geschieht das Anfassen bei den Kleidern, so leiden diese leicht Gefahr, zerrissen zu werden; bei den Händen, so geschehen leicht zu gewaltsame Verdrehungen, selbst Verrenkungen der Arme; läßt man jeden ein Tuch um den Leib binden und daran anfassen, so werden die Eingeweide zu heftig dadurch gedrückt. — Alles dies kann nur vermieden werden, wenn die Personen, welche sich anfassen, nicht heftig ziehen, sondern sich nur mäßig anhalten. Man lasse aber durchaus nie Hand in Hand fassen.

Dieses Spiel verdient auf der einen Seite alle Empfehlung und gewährt den jungen Leuten ungemein viel Vergnügen, das sich fast durch ein ununterbrochenes Gelächter äußert; es giebt eine sehr starke Bewegung und macht schnellfüßig und flink; aber auf der anderen muß es doch auch mit Vorsicht gespielt werden.

Als Abweichungen hiervon gelten;

a) **Fuchs und Küchlein.** („Hühnlein braten", „Hähnchen, was grabst?"). Glucke und Küchlein stehen, wie vorhin. Der sich ver-

stellende Fuchs kauert in irgend einer versteckten Ecke des Spielplatzes und rührt mit einem Hölzchen oder mit dem Finger in einer kleinen Sandgrube. Ihm nähert sich die Glucke mit dem Küchlein, und Alle sprechen oder singen: „O, der großen Angst und Noth, schon ist ein liebes Küchlein todt!“ oder: „Wir gehen um das Schützenhaus, da schaut der Fuchs zum Fenster 'raus“. Plötzlich bleiben sie, den Fuchs erblickend, stehen, und die Glucke spricht: „Was machst Du, alter Fuchs?“ — „Ein Feuerchen an!“ — „Was thust Du auf's Feuer?“ — „Ein Pfännchen!“ — „Was in's Pfännchen?“ — „Wasser!“ — „Was in's Wasser?“ — „Ein Hühnchen!“ — „Wo nimmst Du es her?“ — „Aus Deiner Schaar!“, wobei er aufspringt und das letzte Küchlein zu haschen sucht. Gelingt es, so vertritt das Küchlein seine Stelle, er wird Glucke. — Bei „Hähnchen, was grabst?“ lautet das Zwiegespräch:

Hähnchen, was grabst? „Ein Löchlein.“ Was willst Du drin suchen? „Ein Steinchen“. Was willst Du mit dem Steinchen thun? „Das Messerchen wetzen“. Was willst Du mit dem Messerchen? „Deine Hühnchen umbringen“.

b., **Schäferin und Wolf.** Die Schäferin fragt den sich nähernden Wolf: „Wer schleicht um mein Haus in rabenschwarzer Nacht?“ — „Der Wolf, der böse Wolf!“ — „Laß meine Lämmer in Ruh'!“ — „Nur ein kleines will ich mitnehmen!“ Der Wolf sucht hierauf das hinterste Schäfchen zu fangen, wovon ihn die Schäferin in gleicher Weise abzuhalten sucht, wie vorhin die Glucke die Küchlein vom Geier. Sieht sich aber das hinterste Schäfchen in Gefahr, so läuft es fort und tritt „vorne“ an, wird also Schäferin. Wird es aber bei diesem Laufe vom Wolfe erhascht, so gehört es ihm und tritt ab. — Wird ganz dasselbe Spiel als „Wolf, Schaf und Hund“ gespielt, so spricht der Wolf: „Ich bin der Wolf, der Wolf, ich werde Euch verzehren!“ Der Hund antwortet: „Ich bin der Hund, der Hund, ich werde Dir's verwehren!“ — Diese Spiele können auch so enden, daß diejenigen, welche entspringen, sich in einen Kreis setzen, dann die Füße an sich ziehen und sie bis an die Schuhspitzen mit dem Kleide, der Schürze &c. verdecken müssen. Kann nun der Geier die Farbe der verdeckten Strümpfe errathen, so gehören ihm die nicht gefangenen betr. Küchlein auch noch, und die alte Glucke muß jedes einzeln durch ein Pfand auslösen. (Rochholz).

c) „Die **zwei** (neidischen) **Glucken.** Jede kommt mit ihrem Schweif von Küchlein und sucht der anderen das älteste, letzte ab=

spenstig zu machen. Jedes gefangene oder abgefallene Küchlein wird als Schlachtopfer für die Hausküche der (schiedsrichtenden) Köchin überliefert." (J. C. Lion.)

Vögelverkaufen.

Kleine muntere Kinder spielen gern einfache lustige Spiele, die viel Bewegung geben. Hier ist eins:

Der Aufseher der Gesellschaft macht den Verkäufer. Alle Kleinen sind Vögel, nur Einer von ihnen spielt die Rolle des Käufers. Der Verkäufer stellt seine Vögel alle nebeneinander und giebt jedem einen Vogelnamen; Du bist ein Stieglitz, Du ein Staar, Du ein Fink u. s. w. Das darf aber der Käufer nicht hören. Hierauf kommt dieser und fragt den Verkäufer: „Hast Du Vögel zu verkaufen?" — „Ja!" — „Hast Du einen Raben?" — „Nein!" — „Einen Sperling?" — „Nein!" So geht's immer fort, bis der Käufer einen, z. E. hier den Staar, nennt, der wirklich unter der Anzahl ist. Dann schreit Alles: „Ja!", und der genannte Vogel fliegt so schnell als möglich aus, das heißt, läuft fort, um seinem neuen Herrn zu entfliehen. Um seine Flucht zu begünstigen, muß der Käufer erst thun, als zähle er dem Verkäufer das Geld für den Vogel in die Hand. Jetzt setzt er nach. Holt er den Vogel ein, so ist er sein; kommt dieser aber, ohne erwischt zu werden, wieder zum Verkäufer zurück, so gehört er dem Verkäufer wieder, und dieser giebt ihm auch wohl Futter: Äpfel, Birnen, Pflaumen. Die bereits gekauften Vögel haben mitzufangen sobald die Zahlung geleistet ist.

Für Kinder hat dies Spiel sehr viel Angenehmes, denn sie werden, wie alle Menschen, vorzüglich durch Spannung der Erwartung unterhalten. Diese Spannung findet hier ununterbrochen Statt; erst unter der Nennung der Vogelnamen, wobei jeder befürchtet, genannt zu werden; dann bei der Flucht des Kleinen, deren Erfolg so ungewiß ist. Es erfordert Aufmerksamkeit, weil man bei der Nennung des erhaltenen Namens augenblicklich laufen muß und macht die Kleinen schnellfüßig. — Hoffmann von Fallersleben („Kinderleben" S. 20) beschreibt das Spiel, wie folgt und kann seine schöne Dichtung zugleich als Zwiegespräch verwendet werden:

Der Käufer. Lieber Mann, sag' mir an,
Ob ich Vögel kaufen kann?

Der Vogelsteller. Wenn Du jeden kennst
Und bei Namen nennst,
Kannst Du diese all' erlangen,
Doch mußt Du sie fangen.

Der Käufer.
Nachtigallen hör' ich singen,
Lerchensang vom Himmel klingen,
Amseln schlagen in den Hagen,
Drosseln pfeifen durch den Wald,
Daß es hell in's Thal erschallt,
Gänse schnattern auf dem Bache,
Enten tattern in der Lache,
Störche klappern auf dem Dache,
Raben krächzen, Pfauen schrein,
Und die Hennen auf den Tennen
Gackern drein.
Rothschwänzchen zirren,
Waldtauben girren,
Finken pinken,
Spatzen schwatzen,
Allenthalben zwitschern Schwalben . . . .
Der Vogelsteller.
Schwalbe, flieg' aus!
Kehr' wieder nach Haus!
Alle.
Flieg', Schwalbe, flieg'!
Käufer ist Dir nachgelaufen,
Aber soll Dich doch nicht kaufen.
Rege munter Deine Flügel,
Daß Du über Berg und Hügel
Immer seiner Hand enteilst
Und dann sicher bei uns weilst.
Flieg', Schwalbe, flieg'!

Ähnlich ist das

Töpfeverkaufen.

Der Töpfer giebt den Töpfen Namen: Kochtopf, Kaffetopf, Blumentopf 2c. und stellt sie bunt durcheinander, doch so, daß er zwischen ihnen hingehen kann. Jetzt kommt der Käufer; Alle kauern nieder, die Hände in die Seiten gestemmt oder über den Köpfen gefaltet, damit auch jeder Topf nach seiner Art seinen Henkel habe. Der Käufer fragt den Töpfer, ob er diesen oder jenen Topf zu verkaufen habe, was dieser (der Töpfer) bejaht oder verneint. In jenem Falle führt der Töpfer den Käufer zu dem verlangten Topfe; dieser pocht letzterem mit dem Finger leicht auf den Rücken (etwa um zu sehen, ob der Topf auch ganz ist und einen guten Klang hat) und nimmt ihn am Henkel mit, worauf die anderen sich erheben, bis der Käufer wiederkommt. Gelingt es jedoch dem Verkauften, dem Käufer zu entwischen und wieder bei dem Töpfer anzukommen, ohne gehascht

worden zu sein, oder hat dieser nach einem nicht vorhandenen Topfe gefragt, so brechen Alle auf, um ihn mit Plumpsackschlägen nach seinem Freimale zu verfolgen.

Der schwarze Mann. („Der Türk")

Man steckt auf ebenem Boden ein langes Viereck ab. Es ist schon hinreichend, die vier Ecken desselben mit Stäben zu bezeichnen, die man in den Boden steckt, und die Seitenlinien durch einige Steine zu bemerken. Fast an beiden Enden des Vierecks liegen 2 Steine, der eine bei A, der andere bei B. Hinter jedem Steine ist ein Freiplatz. Fig. 23.



Fig. 23.

Die Knaben wählen durch Loosen oder Uebereinstimmung Einen zum „schwarzen Mann". Dieser stellt sich auf einen der Freiplätze, z. B. hinter A, die anderen treten auf den anderen, hinter B. Jetzt ruft der schwarze Mann den Anderen zu: „Fürchtet ihr den schwarzen Mann nicht?" — „Nein!" antworten die muthigen Knaben hinter B und laufen vorwärts, um auf den Freiplatz A zu kommen; aber der schwarze Mann kommt ihnen entgegen und bemüht sich, sie zu fangen. Jeder ist sein, den er faßt und dem er, unter dem Ausruf: „Eins, zwei, drei!" drei kurze Klapse giebt. Dieser muß ihm mit fangen helfen und mit ihm auf den Freiplatz B, indessen sich die anderen Knaben jetzt in A befinden. Der kleine schwarze Mann tritt wieder hervor und fordert sie wieder auf, wie oben: „Fürchtet ihr den schwarzen Mann nicht?" — „Nein!" entgegnen die anderen und laufen von A nach B. Unterwegs kommt ihnen der schwarze Mann entgegen und fängt weg, wen er kann. So dauert das Auffordern, Hin- und Herlaufen und Fangen immer fort, bis endlich Alle bis auf Einen gefangen sind. Dieser Eine

oder, wenn man zuläßt, daß Alle gefangen wurden, derjenige, welcher sich am letzten fangen ließ, wird nun wieder der schwarze Mann, und das Spiel hebt von Neuem an. Jeder, den der schwarze Mann gefangen hat, ist verbunden, mit fangen zu helfen. Innerhalb der Freiplätze kann Niemand gefangen werden. Wer über die Schranken hinausläuft, um auszuweichen, ist so gut als gefangen und gehört dem schwarzen Manne. — Dem schwarzen Manne wird zuweilen auch sein Spielgebiet mittelst eines in den Boden gesteckten Stabes mit darüber hängender schwarzer Mütze bezeichnet. Auch ist zuweilen die Fragweise eine andere: „Fürchtet Ihr Euch vor dem schwarzen Mann?“ — „Nein!“ — „Was macht Ihr, wenn der schwarze Mann kommt?“ — „Ausfliegen und fliehen!“ Oder: „Was macht Ihr, wenn der Türk' kommt?“ — „Wir wehren uns!“

Für noch unverzogene Knaben, die an reiner körperlicher Thätigkeit, am Laufen und Springen noch Vergnügen finden, ist dies Spiel bei aller Einfachheit ungemein angenehm. Ihr Körper gewinnt an Schnelligkeit, er ist unaufhörlich genöthigt, tausenderlei Wendungen und Sprünge zu machen, um zu entwischen; denn jeder hält es für eine nicht kleine Ehre, nicht gefangen und dadurch schwarzer Mann zu werden. — Es enthält dieses Spiel einen Nachklang an jene Pest- und Todtentänze, welche bildlich und gesellschaftlich im Mittelalter üblich waren gegen den schwarzen Tod. Der Schwarze, der sich in den versammelten Reigen mischt und Einen nach dem Anderen wegführt, ist der seine Schaar stets vergrößernde Tod. Die Wertheimer tanzten — nach Herrleins Spessart-Sagen — um eine Waldanne, bis der schwarze Tod ihr Städtchen verließ. (S. Rochholz, S. 376).

* Die chinesische Mauer.

In der Mitte des Spielplatzes wird ein nicht sehr breiter Raum einem Freiwilligen als Grundveste bezeichnet, auf dem er die chinesische Mauer aufzubauen habe; seine Helfer (taglöhnernde Knaben, Lehrlinge, Gesellen, lauter faule Bauleute) holt er sich nach und nach aus der Masse aller ihm gegenüberstehenden Spielgenossen. Auf des Spielleiters Ruf: „Durch die Mauer der Chinesen!“ laufen alle Spieler über die Grundvesten der zu erbauenden Mauer hinüber auf die andere Gränze des Spielplatzes. Wen dabei der seitwärts hin und her laufende Fänger festhält und mit 3 Schlägen zum Gefangenen macht, der hat ihm für den nächsten Durchzug der Spielgenossen durch Mitfangen zu helfen, u. s. f., bis zuletzt Niemand mehr die allmählich dichter werdende Mauer durchbrechen kann. Die Baumeister der Mauer dürfen die

Grundveste ihrer Mauer nicht verlassen, also den die Mauer durchbrechen Wollenden nicht entgegenlaufen; die noch nicht Gefangenen dürfen ihr Mal nur gleichzeitig, d. h. nur erst auf des Spielleiters Zuruf, verlassen. Wer auf dreimaligen Zuruf: „Durch!" das Durchbrechen der Mauer nicht wagt, gilt als gefangen. (Vergl. die Turnzeitung von 1866, S. 113.) — Eine vereinfachte Abart dieses Spieles ist

* Der wilde Mann.

Es wird ein Raum in der Form eines Rechteckes abgegränzt. Der durch Abzählen gewonnene wilde Mann begiebt sich in diesen Raum, und die Mitspielenden suchen in der Richtung der kurzen Seiten des Rechteckes über dasselbe hinweg und an dem wilden Manne vorüber zu laufen, welcher sie in seiner Behausung zu haschen bemüht ist. Die Gefangenen sind seine Gehilfen. Er sowohl, als auch seine Gehilfen dürfen jedoch das Rechteck nicht verlassen. — Der zuletzt Eingefangene nimmt bei dem neubeginnenden Spiele die Stelle des wilden Mannes ein. — In Niederdeutschland höhnen die Mitspieler den wilden Mann, wenn sie in dessen Gebiet einbrechen, mit dem Sprüchlein:

Pap', i stah up dine Bahn,
Lat mi nich to lange stahn.

Dieses Spiel wird meist auf den Fußwegen der Straßen vorgenommen; der wilde Mann darf Niemanden über den Weg an die Hauswand gelangen lassen.

* Die Jagd.

Der Knabe ahmt gern die Beschäftigung des Mannes nach, denn er möchte gern recht bald ein Mann sein. Daher haben die Belustigungen des Mannes für ihn den größten Reiz. Möchten wir doch recht viel solcher Spiele haben, welche das Vorspiel von der künftigen Beschäftigung des Mannes, ich meine, die das in scherzvoller Dichtung darstellten, was einst der Mann im Ernste sein muß. — Hiermit habe ich das folgende einfache, aber lustige Spiel, eine Nachahmung der Jagd, genug empfohlen.

Am schönsten läßt es sich in einer Gegend spielen, die mit Bäumen, Gebüschen, Hohlwegen, Hügeln und dergleichen abwechselt, weil hier das Verbergen leicht ist. Man bestimmt hier die Gränzen des Jagdplatzes, wie es die Oertlichkeit an die Hand giebt, hier durch einen Bach oder Weg, dort durch eine Hecke, einen Berg u. dgl.

Man kann es, wenn Platz genug da ist, eine gute Viertelstunde lang und einige hundert Schritte breit machen. Alles dies müssen die örtlichen Umstände an die Hand geben; Gränzen aber müssen, wenn man im Freien spielt, gemacht werden, weil sich sonst die Gesellschaft ganz auseinander verlieren würde.

Sie kann sehr zahlreich und muß wenigstens 10 bis 12 Personen stark sein, sonst hat das Spiel zu wenig Leben; am angenehmsten spielt es sich mit 30 und mehr jungen Leuten. Der beste Läufer wird zum Jäger gewählt; am schicklichsten ist es, wenn der Erzieher selbst diese Rolle übernimmt. Alle Uebrigen machen das Wild aus. So stellt man sich an einer Gränze des Platzes auf. Hier giebt der Jäger ein Zeichen, und in dem Augenblicke flüchtet alles Wild vorwärts. Er setzt hinter her und sucht so viel zu erwischen, als er in dem ersten Augenblick, da das Wild noch nicht so sehr zerstreut und entfernt ist, nur immer kann. Jedes Wild, das er einholt und berührt, wird dadurch sogleich zum Hunde und steht dem Jäger bei.

Auf diese Art erhält er bald einige Gehilfen, die mit ihm zugleich Jagd machen; und weil überhaupt alles Wild, das man erjagt, auch Hund wird, so vermehrt sich die Zahl der Faugenden immerfort. Weil aber das übrige Wild nicht wissen könnte, wer auf diese Art nach und nach zum Hunde geworden wäre, so muß jeder derselben sein Taschentuch um den Arm binden, um dadurch kenntlich zu werden. Das Wild thut alles Mögliche, um nicht erjagt zu werden; es läuft so schnell als möglich vorwärts, verbirgt sich dann in Hohlwegen, drückt sich hinter Gebüsche, liegt unbeweglich und ohne hörbar zu athmen im Gesträuch, kriecht auf allen Vieren über gefährliche Plätze, wo es entdeckt werden könnte, um zu entwischen oder die Gegenwart des Jägers auszukundschaften, spürt mit dem Ohr am Boden den Fußtritt des Jägers aus, winkt seinem Gefährten, um ihn zu benachrichtigen; es durchläuft mit möglichster Anstrengung ganze Strecken, überspringt Gesträuche, Hohlwege und Gräben, u. s. w. Jeder Hund gebraucht alle List, um das Wild zu erjagen. Alle stehen unter dem Befehl des Jägers. Er versammelt sie von Zeit zu Zeit im nöthigen Falle durch ein Zeichen, giebt ihnen die nöthigen Befehle, welchen Weg sie einzeln nehmen sollen, um das Wild zu erforschen und einzuschließen. Jeder ist dabei auf seiner Hut, unvermerkt heranzuschleichen, um sich dem Wilde zu nähern; jeder durchsucht die Gesträuche, Hohlwege,

Gebüsche und Bäume, jeder horcht, ob sich etwas regt, setzt nach, wenn etwas aufspringt und verfolgt es muthig über Stock und Stein.

So wird vom Anfange des Platzes bis an das Ende fortgejagt. Hier geschieht gewöhnlich der stärkste Fang, wenn anders an dieser Stelle die Umstände zu Verstecken bequem sind. Man kehrt um und durchstreift den Platz, wenn noch nicht alles Wild gefangen ist, wieder zurück, bis zum Anfange. Hier schließt sich dann die diesmalige Jagd.

Jedes Wild, das sich durch List, Klugheit und Schnelligkeit den Fangenden zu entziehen wußte und bei der Rückkunft derselben am Anfange des Platzes steht, ist frei und hat die Ehre des Sieges über den Jäger. Aber jedes Wild, das die Gränzen des Platzes überschreitet, ist seiner Freiheit verlustig, und muß Hund werden.

Es giebt nicht leicht ein Spiel, das bei einer solchen Einfachheit so unterhaltend, so unschuldig und für den Körper und Geist der Jugend so nützlich wäre. Es gewährt starke Bewegung, übt den Körper im Laufen und Springen, hält die Sinne in steter Wachsamkeit und belebt den Muth junger Leute. Man muß nur bedenken, daß es für diese nicht Spiel, sondern Ernst ist, daß ihr Herz oft vor Erwartung und Angst pocht, wenn sich ein Jäger nähert, daß dann immer ein Entschluß nöthig ist, der in ihrer Lage Muth erfordert.

Das Bauernspiel.

„Bauer, heraus!" „Bauerches spielen" in der Rheinpfalz).

Zwei Spielgenossen reichen sich die Hände, ein dritter, der Bauer, stellt sich hinter sie. Sie bewohnen einen bestimmten Platz, das Bauernhaus, ziehen aber auf die Auffoderung der Mitspielenden: „Bauer, heraus!" auf den Spielplatz. Der Bauer kann fortwährend von den ihn umkreisenden Spielgenossen mit flacher Hand geschlagen werden. Gelingt es aber den beiden Beschützern, die immer nur gehen, nicht laufen dürfen, einen Schlaglustigen mit der Hand zu berühren, so löst dieser einen derselben ab. Diese Drei aber laufen schnell nach dem Bauernhaus, denn die Gespielen dürfen sie, ohne sie jedoch irgendwie aufzuhalten, bis dahin mit Plumpsackschlägen verfolgen. Läuft jedoch dabei einer aus Versehen mit in's Bauernhaus, so wird er Bauer. Der Bauer mag sich zuweilen absichtlich bloß stellen, auch wohl einmal um seine Beschützer herumlaufen, um schneller einen Fang herbeizuziehen. Lassen diese ihre Hände los, ohne Jemanden gefangen zu haben, so werden alle drei bis zum Bauernhause verfolgt. — Ein ähnliches Spiel

ist die „doppelte Birne“ der Armenier. Am Anfange haben sich sämmtliche Mitspieler zu Paaren zu vereinigen. Ein Paar tritt in die Mitte des Spielplatzes und zwar Hand in Hand, die übrigen Paare lösen sich zu Einzelnen auf, doch muß jeder seinen Genossen sich merken. Die Einzelnen dürfen nun ganz beliebig von Ort, jedoch zunächst nur gehend, sich bewegen, und das mittlere Paar mit der Hand schlagen. Fängt dasselbe einen Schlaglustigen, so verfolgt und schlägt es diesen so lange, bis er seinen früheren Genossen gefunden und mit diesem durch Handreichung selbst ein Paar gebildet hat, das nun in die Mitte des Spielplatzes tritt und das erste Paar ablöst. Während des Vereinigungslaufes wird auch der Genosse des Gefangenen von Allen geplumpsackt; nach der Vereinigung sind beide prügelfrei. (Vergl. die Turnzeitung von 1866, S. 114)

Holland-Seeland.

Ein Ort des Spielplatzes wird als das feste Land bezeichnet. Wer von den Spielgenossen dasselbe betritt, gilt als gefangen. Von diesem Orte aus „stechen“ 2 Erwählte (1 Holländer und 1 Seeländer, die man sich in einem zum Fischfange ausgerüsteten Schiffe stehend denken mag) Hand in Hand „in See“ und suchen zunächst einen kleineren Fisch zu fangen, den sie, unbehelligt von den übrigen Fischen, von der Erde aufheben und in den „Hafen“ tragen. Ein zweiter Gefangener läuft dann mit dem zuerst Gefangenen aus, und auch später laufen immer nur 2 Spieler, die nach eigner Wahl sich vereinen dürfen, Hand in Hand von dem Hafen aus. Wird es dem einen Paare schwer, etwa einen von den Riesenfischen zu bändigen, so müssen auf den Nothruf: „Holland-Seeland!“ die anderen Paare ihnen Hilfe bringen *c., bis zuletzt das ganze Meer ausgefischt ist, worauf ein neuer Fischzug beginnt, bei welchem die zuletzt Gefangenen zuerst „in See stechen“. (Vergl. die Turnzeitung von 1866 S. 114.) — Ein ähnliches Spiel ist der

Fischzug.

Nachdem 2 Spielführer durch Aufrufen sich in die Schaar der Spielgenossen getheilt haben, werden beide Spielreihen auf den äußersten Malen des Spielplatzes einander gegenüber aufgestellt. Die eine der Reihen ist das Netz. Auf des Spielleiters Zuruf

wechseln beide Reihen ihre Plätze. Wen das Netz, d. h. die sich an den Händen festhaltende eine Reihe, mit sich fortnimmt, ist gefangen und tritt für die Dauer des Spieles auf die Seitengränzen des Spielplatzes. Bei dem nächsten Durchzuge bilden die früheren „Fische" das Netz, bis schließlich die eine oder die andere Reihe alle Spieler eingebüßt oder nur noch eine kleinere Zahl (vier, sechs) Nicht-Gefangener aufzuweisen hat. — Bei dem Zurückschleppen der im „Netze" hängen gebliebenen „Fische" darf das Netz die Hände lösen, die übrigen Fische dürfen jedoch den Gefangenen nicht helfen. (S. die Turnz. von 1866, S. 113).

Freiwolf. („Bärenschlagen", „Vorgesehen", „Freikeck", Freigeck".)

Die Gefangenen vereinigen sich in der Bärengrube mit dem zuerst fangenden Paare, so daß die Reihe der Bären nach und nach immer größer wird. Es dürfen jedoch in diesem Falle nur die beiden Führer, also diejenigen, welche eine Hand frei haben, schlagen. Wird die Reihe durch irgend ein Versehen oder von den zu Fangenden mit Absicht zerrissen, so werden die Fangenden von jenen mit Plumpsackschlägen bis zum Eingange der Bärenhöhle verfolgt. — Statt Zweier kann auch ein sog. „Urbär" allein auslaufen, indem er zwischen seinen Händen ein Tuch ausspannt und mit demselben einen zweiten Bär zu fangen sucht. Nun brechen beide aus der Bärenhöhle hervor 2c. Sobald ein Spieler geschlagen ist, lassen Alle „los" und flüchten zur Höhle, ebenso, wenn die Bärenkette zerrissen ist, weil sie sonst geplumpsackt werden. Ein müder Bär kann „mit Gunst!" während eines Fanges in der Höhle verweilen. Ist schließlich nur noch ein Bär zu fangen, so wird derselbe von Allen bis zur Höhle geplumpsackt, und ist im nächsten Spiele „Urbär". — Im „Buche des Knaben" (aus dem englischen The boys own book bearbeitet. Leipzig bei T. O. Weigel 1850) heißt dieses Spiel „Vorgesehen". Nur ein Erwählter läuft aus seinem Bereiche mit den Worten hervor: „Ich warne einmal, zweimal, dreimal, und wenn der Hahn kräht, laufe ich hinaus: Kikeriki!" Wen er mit geschlossenen (gefalteten) Händen erhascht, ist Gehilfe.

König und Königin.

Zwei Reihen stellen sich in einer Entfernung von etwa 6—8 Schritten einander gegenüber. Die eine Reihe stellt den König und

seine Diener vor, die andere aber die Königin mit ihren Dienerinnen. Der König bezeichnet seine Diener mit den ungeraden Zahlen, also mit 1, 3, 5, 7 2c., die Königin ihre Dienerinnen mit den geraden, also mit 2, 4, 6, 8 2c. Nun ruft der König z. B. Nummer 5, und der so bezeichnete Diener läuft im Kreise um die andere Reihe herum; zu gleicher Zeit ruft die Königin eine Dienerin z. B. Nummer 8, welche alsbald den Diener Nummer 5, ihm nach-, aber nicht entgegenlaufend, zu haschen hat. Erhascht sie ihn, ehe er sich bei dem Könige als eingetroffen melden kann, so hat sie gewonnen, und der Gefangene reiht sich ihrer Schaar „unten“ an; wenn nicht, so gehen beide auf ihre Plätze zurück. Es ruft nun zunächst die Königin eine andere Dienerin, fast gleichzeitig der König einen anderen Diener, der jene zu haschen sucht, ehe sie sich bei der Königin meldet.

Diebschlagen.

Zwei Spielgenossen stehen sich in einer Entfernung von etwa 50 Schritten gegenüber. Zwischen ihnen ist ein Baum, ein Pfahl oder ein Stab, der von dem einen etwa 30, von dem anderen 20 Schritte entfernt ist. An demselben befindet sich ein leicht wegnehmbarer Gegenstand (ein Tuch, ein Hut, ein Schlüssel 2c.) Auf ein gegebenes Zeichen, z. B. auf das laute Zählen: 1, 2, 3!, laufen Beide gleichzeitig nach dem betr. Male; derjenige, der nur 20 Schritte zu laufen hat, nimmt den Gegenstand hinweg, kehrt um und eilt mit ihm nach seinem Freimale zurück, während der Andere ihn mit Plumpsackschlägen dahin zu verfolgen sucht. Gelingt es diesem, den Dieb zu schlagen, so gehört derselbe als Gefangener der Gegenreihe an; wenn nicht, hat der Verfolgende mit in's feindliche Lager zu gehen. Das Tuch wird wieder an das Mal gebracht, es laufen 2 Andere aus u. s. f., bis schließlich die eine oder die andere Gespielschaft eine vorherbestimmte Anzahl Gefangener hat.

Linnenmessen.

(„Der Leinwandhändler“; „Tuchmessen“; „Schölmen“ bei Rochholz und Tobler.)

Die Spielenden bilden eine Kreisreihe oder stehen mit Handfassung längs einer Wand hin. Einer ist Leinwandhändler, ein Anderer Dieb oder zuwandernder Fremder, ein Dritter Schutzmann,

ein Vierter Richter und ein Fünfter Wachthund, welche Alle sich, außer dem Händler und seinem Hunde, nach verschiedenen Seiten entfernen und bemüht sind, ihre Rollen aus eigener Erfindung (der Hund bellt, der Dieb kehrt seine Mütze und Weste um 2c.) so gut als möglich zu spielen. Jetzt mißt der Händler die Leinwand, d. i. die in Reihe stehenden Genossen, indem er mit ausgebreiteten Armen oder mit einem Stabe an der Reihe hingeht und die Meter zählt; darnach rollt er die Leinwand leicht zusammen, so daß sie schließlich einen großen Ballen bildet und geht, seinem Hunde die Wache überlassend, fort. Dieser schläft jedoch ein, und es schleicht der Dieb heran, reißt sich, ohne Widerstand zu finden, einige Meter ab, die er mit in sein Versteck nimmt. Unterdessen wird der Hund „laut“, der Leinwandhändler kommt zurück, merkt, daß er bestohlen worden ist, schlägt den Hund, rollt die Leinwand auf, mißt wieder, meldet eiligst den Diebstahl dem Schutzmanne und sucht mit ihm und dem Hunde, wohl auch mit den noch übrigen Genossen den Dieb und die gestohlene Leinwand. Der gehaschte Dieb wird zum Richter gebracht, welcher den Händler, den Dieb 2c. in Kürze verhört und schließlich das Urtheil spricht, das in irgend einer Strafe, vielleicht in Zutheilung einer Anzahl von Plumpsackschlägen, im sog. Spießruthenlaufen 2c. besteht. Nach Rochholz (S. 414) wird der Schölmen, nach der alten Härte strenger Strafrechtspflege, zum Tode hingerichtet. Zu diesem Ende fällt der Missethäter auf die Kniee, die Mütze wird ihm locker auf den Kopf gesetzt, und so wird ihm dieselbe mit einem Stocke schwertstreichs vom Kopfe weggeschlagen.

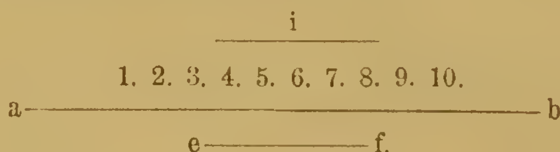
* Schlaglaufen.

Zwei Reihen stellen sich in einer Entfernung von etwa 40—50 Schritten einander gegenüber. Der Erste der einen Reihe geht nach der anderen Reihe hinüber, um hier durch 3 leichte Schläge „Hand auf Hand“ einen Gereiheten zur Verfolgung herauszufordern. Nachdem sodann der Erste die 3 Schläge auf die vorgestreckte Hand des Geforderten gethan hat, wobei Jeder den l. oder den r. Fuß vorstellt, kehrt er sich schnell um und läuft nach seinem Male zurück. Wird er unterdessen von dem Verfolger geschlagen, so ist er Gefangener und geht als solcher mit zur Gegenreihe. Der Verfolgende geht darnach zur anderen Reihe, schlägt u. s. w. Wird jedoch der Verfolgte nicht geschlagen, so ist der Verfolgende gefangen,

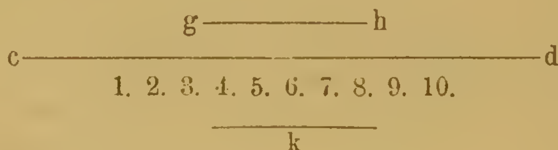
und es geht nun der Zweite derselben Reihe, der jener Erste angehört, zu den Anderen hinüber, um dasselbe zu thun, was vorhin von dem Ersten geschah.

Foppen und Fangen. („Die Barre ablaufen"; „Prisonners-base" in England.)

Auf einem ebenen Platze werden 4 Linien mit einem Stabe in den Boden gerissen, nach dieser Figur:



Nämlich a b und c d etwa 20 Schritte lang und 40—50 Schritte von einander; ferner e f und g h nur einen Schritt von den vorigen entfernt und etwa 8 Schritte lang; endlich sind hinter den beiden Linien ein Paar Plätze i und k auf eben die Art an dem Boden bezeichnet.



Diese stellen Gefängnisse vor; auch kann man zur Bezeichnung derselben in i und k nur einen Stab einstecken, hinter welchem die Gefangenen so lange bleiben müssen, bis der Spielgang geendigt ist. Jetzt komme ich zum Spiele selbst.

Die Gesellschaft kann aus 10, 20, 30 und mehr Personen bestehen. Man wählt 2 Anführer und theilt die Übrigen in Paare, und zwar so, daß sich die beiden Personen des Paares in Rücksicht auf Schnelligkeit im Laufen so viel als möglich gleich sind. Dann haben die Anführer abwechselnd das Recht, sich von den Paaren einen auszuwählen, mithin entstehen so 2 Parteien. Die eine stellt sich dicht hinter a b, die andere hinter c d in die Stellen 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10. Wenn Alle so stehen, so beginnt das Spiel. Eine der beiden Parteien schickt Einen ab, z. B.

sei es 6 von der Partei a b, um die Anderen zu foppen. 6 kommt herübergelaufen bis auf einen Schritt vor die Linie g h. Kaum sieht dies der Anführer in c d, so befiehlt er gleich irgend Einem von seinem Haufen, z. B. dem 5, dem Ankommenden aufzulauern. Der Anführer muß Einen dazu wählen, der Jenem in Absicht auf Schnelligkeit gleich ist und der ihn übertrifft. In der Folge, wenn seine besten Läufer schon gefangen genommen sind, kann er dies freilich nicht immer. Die Person 5 stellt sich nun sogleich, ehe noch 6 heran ist, auf die Linie c d mit dem einen und auf g h mit dem andern Fuße, und paßt sehr scharf auf, wenn 6 mit der Fußspitze g h berührt. 6 steht und foppt ihn, so lange er Lust hat, indem er immer thut, als wolle er mit dem Fuße die Linie g h berühren, unaufhörlich ihn vor, zurück, seitwärts setzt, damit zappelt u. s. w., bis er den günstigsten Augenblick findet, wo 5 nicht recht aufzumerken scheint. Jetzt berührt er die Linie und läuft augenblicklich nach seiner Freistatt a b zurück; 5 setzt mit aller Anstrengung hinter ihm her, und kann er ihn nur so viel einholen, daß er ihn wenigstens berührt, so ist er gefangen und muß sich in das Gefängniß k begeben; die Person 5 aber läuft gegen die andere Partei, um hier wieder zu foppen. Sie stellt sich eben so, wie vorhin 6, vor die Linie o f, thut dasselbe, berührt sie endlich und läuft, um ihrem Verfolger zu entfliehen, nach c d zurück oder wird gefangen und muß dann nach i in's Gefängniß. Ihr Verfolger tritt nun wieder vor g h hin und foppt u. s. w. So wird wechselsweise von beiden Parteien Einer zum Foppen und Verfolgen abgeschickt, bis die Personen der einen Partei alle gefangen sind. Dann hat die andere gewonnen, und man fängt nach Belieben von Neuem an. Jeder Anführer kann selbst, so oft er will, zum Verfolgen des Foppenden ausgehen, und es kann überhaupt Jeder mehrmals dazu gebraucht werden, indem er sich entweder dazu anbietet oder von dem Anführer dazu aufgefordert wird; nur muß dieser dahin sehen, daß er dem Foppenden im Laufen gewachsen sei.

Der Foppende kann auch List gebrauchen; er thut oft, als habe er die Linie berührt und läuft etwas fort. Läßt sich sein Verfolger dadurch hintergehen und verfolgt ihn, so kommt jener wieder zurück, berührt die Linie und läuft dann desto sicherer wieder nach Hause; denn nach der Regel des Spieles muß sein Verfolger in diesem Falle erst wieder die große, hinterste Linie berührt haben,

ehe er ihn fangen kann. Da nun hierzu etwas mehr Zeit gehört, als zur Berührung der kleinen Linie, so entflieht der Foppende weit leichter.

So wird dieses Spiel unter dem Namen Prisonners-base ganz genau in England gespielt. Es ist auch in der Schweiz üblich. Da es den Körper ziemlich stark bewegt, Gelenkigkeit, Schnelligkeit und Achtsamkeit erfordert, auch mit Vergnügen verbunden ist, so verdient es allerdings empfohlen zu werden. Man spielt in England noch ein ähnliches Spiel unter dem Namen Soldiers-base; da es aber äußerst leicht Zänkereien verursacht, so verdient es nicht, beschrieben zu werden.

Das Mattmachen.

Auf einem ebenen und freien Rasenplatze wird vermittelst kleiner Büschchen eine Linie abgesteckt, die wohl 50 Schritte lang ist, und der Wall heißt. Die Gesellschaft, die so zahlreich sein kann, als sie will, theilt sich in zwei Theile und bildet so zwei Parteien. Beide stellen sich 10 bis 20 Schritte von einander, so daß sie den Wall als Gränzscheide zwischen sich haben. Jetzt kommt es für jede Person der beiden Parteien darauf an, bald hier, bald dort in's feindliche Gebiet hinüber zu laufen und unter dem Ausrufe: „Matt!" irgend Einem mit der Hand auf die Schulter zu klopfen, ohne sich erwischen zu lassen. Kann man dies, so ist die Person, die so berührt wurde, matt, d. i. sie muß vom Spiele abtreten; wird man aber von der gegenseitigen Partei erwischt und festgehalten, so ist man selbst matt gemacht und muß gleichfalls abtreten. Auf diese Art geht das Spiel fort, bis alle Personen der einen Partei matt gemacht sind; dann hat die andere gewonnen, und man fängt von Neuem an. Ist die Gesellschaft zahlreich, so ist es nöthig, daß sich die eine Partei durch ein Zeichen, z. E. durch ein Tuch am Arme, von der anderen unterscheide, damit sich die einzelnen Personen nicht verwechseln.

* Das Barr- oder Barlaufen.*)

(Weniger richtige Schreibarten dürften sein: „Baarlaufen" und „Paarlaufen"; in Norddeutschland findet sich neben Barlaufen sehr bezeichnend auch „Bahnlaufen"; „Freund und Feind"; „Chasseur" in Frankreich.)

Dieses Spiel ist unter allen Spielen eines der schönsten.

*) Bei GutsMuths kommt — bemerkt F. W. Klumpp in der 4. Auflage — dieses ausgezeichnete Spiel, das ganz den Charakter eines Kriegsspieles nur innerhalb streng begränzter Spielregeln hat, und er-

Bei den meisten anderen ist das Thun der beiden Theile ein verschiedenes; der eine ist der beschwertere, der dienende, und kommt erst dadurch, daß er das Spiel gewinnt, an die Stelle des bevorzugten; bei diesem Spiele aber gelten beide Abtheilungen gleich, sie stehen sich einander gegenüber, wie die Figuren eines Schachspieles, nur daß sie nicht gespielt werden, sondern selbst spielen.

Der Spielplatz ist ein längliches Rechteck, von allen Seiten wohl begränzt und kann verschiedene Größe haben, die aber nicht von der Anzahl der Spieler, sondern von ihrem Alter abhängig ist. Die zwei schmalen Seiten des Rechtecks bilden die zwei feindlichen Lager. Im Allgemeinen müssen die Spieler Raum haben, um nach der Länge des Platzes sich ordentlich auslaufen und nach der Breite in weitgeschwungenem Bogen zurückkehren zu können. Am besten ist wohl ein ganz freier, ebener Platz. Doch hindert es das Spiel nicht, wenn etwa ein Baum oder ein Strauch auf dem Platze steht, vielmehr bilden sich um solche Punkte immer eigenthümliche Entwicklungen des Spieles. Auch schadet es nicht, wenn der Platz der Breite nach eine Abdachung hat; beide Abtheilungen benützen die Höhe, um von da die heftigsten Angriffe zu machen; nur eine der Länge nach, also von dem Lager der einen Partei abwärts nach dem der anderen gehende Abdachung ist hinderlich, weil sie eine Ungleichheit zwischen den beiden Parteien hervorruft und deswegen nach einer gewissen Anzahl von Spielen jedesmal einen Wechsel der Stellung nothwendig macht.

Die Zahl der Spieler kann sehr verschieden sein, doch nicht wohl unter 8 und über 10 auf jeder Seite; eine zu geringe Zahl macht das Spiel ermüdend, weil nicht nur die anregende Abwechselung und Mannigfaltigkeit der Verbindungen, sondern auch die nothwendige Ausruhe fehlt. Zu viel Spieler erschweren die Uebersicht, verhindern durch die zu große Menge derjenigen, die sich auf dem Platze be=

---

fahrungsmäßig von der Jugend mit regem Antheil gespielt wird, nicht vor. Die obige Beschreibung desselben verdankt er der Güte eines Freundes, des Herrn Dr. K. E. P. Wackernagel, der, selbst ein trefflicher Turner und Spieler, es in seiner erziehenden Wirksamkeit aus vielfacher unmittelbarer Erfahrung genau kennen gelernt, und hier neben der unmittelbaren Beschreibung auch noch verschiedene allgemeine und sehr praktische Spielregeln eingeflochten hat. — Uebrigens verhält sich dieses Spiel zu dem oben beschriebenen Foppen und Fangen ganz so, wie der Schneidezeck zum einfachen Zeck.

wegen, den guten Spieler, ein feines Spiel zu entfalten und verursachen Unordnung, auch Streit, weil leicht zu gleicher Zeit an verschiedenen Orten Gefangene gemacht werden, und dann die Frage, welcher von diesen zuerst geschlagen worden, schwer auszumachen ist. Daß sich Jüngere mit Aelteren zusammen thun, ist nicht selten zum Vortheil des Spieles, besonders wenn die Jüngeren gute Spieler sind, die an Gewandtheit und verhältnißmäßiger Schnelligkeit den Aelteren nicht nachstehen.

Soll ein solches Spiel gemacht werden, so ist das erste, daß sich die versammelten Spieler (nach Anhang I.) in zwei möglichst gleiche Parteien theilen.

Stehen sich die beiden gleichstarken Abtheilungen gegenüber, so bestimmen die beiden Wähler auf den langen Seiten des Platzes die beiden Gefangenen-Male, die jedesmal rechts vom Lager, also an verschiedenen Seiten des Platzes liegen. Beide Male müssen von ihren Lagern gleich weit entfernt sein; am besten, wenn der eine Wähler im Beisein des anderen von den Lagern aus drei gestreckte Schritte abmißt. Nun wird, nachdem die beiden Wähler zu ihren Abtheilungen zurückgekehrt, das Spiel dadurch eröffnet, daß der erste von ihnen hinausläuft, gegen das andere Lager hin; von dort aus läuft ihm der andere entgegen und sucht ihn zu schlagen, d. h. mit der Hand zu treffen; träfe er ihn, so hätte er ihn gefangen. Allein während er ihn verfolgt, kommt demselben schon ein dritter Spieler zu Hilfe, der nun wieder den zweiten verfolgt und zu schlagen sucht. So besteht die ganz einfache Hauptregel des Spieles darin, daß Jeder von der einen Abtheilung Jeden von der anderen, der früher als er hinausgelaufen ist, schlagen darf. Es läuft aber nicht nothwendig immer nur Einer auf Einen hinaus wie im Anfange des Spieles; späterhin laufen, namentlich wenn viele Spieler vorhanden sind, oft Mehrere gleichzeitig hinaus. Jeder aber, der hinausläuft, muß, um seinen Zweck zu erreichen, genau behalten, welche Spieler früher als er auf dem Platze waren, damit, wenn sich alsbald weitere Spieler einfinden, er diejenigen, die nun ihn schlagen dürfen, von jenen ersten unterscheide, die er schlagen darf.

Wenn ein Spieler geschlagen worden, so ruft der Schläger „Halt!“, der Gefangene geht auf das Gefangen-Mal und stellt sich mit dem linken Fuße auf den bezeichneten Punkt, mit dem rechten darf er so weit, nach seiner Partei hin, voran treten, als er mag. Kommt ein zweiter Gefangener hinzu, so nimmt dieser die Stelle

des ersten ein, der erste rückt weiter vor, aber beide müssen sich mit den Händen fassen und mit den Füßen berühren. Kein Gefangener darf knieen oder liegen. In der Regel ist mit drei Gefangenen das Spiel gewonnen. Bei wenig Spielern, wenn etwa nur acht auf jeder Seite sind, kann man die Einrichtung treffen, daß, wenn ein zweiter Gefangener gemacht wird, der erste in sein Lager zurückkehrt, und der zweite vom rechten Fuß des ersten angerechnet, seine Stellung nimmt.

Die Spieler, die im Lager sind, müssen genau die Linie desselben halten und nicht in den Platz hinein vortreten; sie können sonst einen Gegner, auf den sie hinauslaufen, nicht schlagen, vielmehr wird derselbe, wenn er weiß, daß sie schon außer ihrem Lager waren, als er das seine verließ, umgekehrt sie angreifen, und so entsteht leicht Streit, der durch strenges Einhalten der Ordnung hätte vermieden werden können. Wer über die Seitengränzen des Platzes läuft, gilt als gefangen, ebenso wer hinter den Gefangenen wegläuft, er mag zu deren Abtheilung oder zu der anderen gehören.

Sobald von einer Seite oder von beiden Gefangene gemacht sind, bekommt das Spiel einen neuen Reiz dadurch, daß jede Abtheilung die ihr abgenommenen Gefangenen zu erlösen sucht. Ein Spieler erlöst einen Gefangenen, wenn er, ohne geschlagen zu werden, bis zu ihm hingelangt und ihn, gewöhnlich an der ihm entgegengestreckten rechten Hand, mit der Hand berührt. Sind mehrere Gefangene, so ist es einerlei, welchen er mit der Hand berührt; gewöhnlich wird es auch hier die ihm entgegengestreckte rechte Hand des vordersten sein; berührt er den zweiten, so darf er nicht hinter dem ersten durchgelaufen sein, weil er sonst selbst gefangen ist. Der Gefangene darf aber seinen Platz nicht verlassen haben, er ist sonst nicht erlöst; dasselbe gilt von mehreren Gefangenen; diese müssen außerdem noch Fuß an Fuß und Hand in Hand stehen, sonst ist nur der eine berührte erlöst, der andere nicht.

Es gilt bei dem Fangen wie bei dem Erlösen der Gefangenen durchaus die Regel, daß nur mit der Hand geschlagen werden darf; eine Berührung mit irgend einem anderen Theile des Leibes hat keine Folgen. Dies findet in dem besonderen Fall seine Anwendung, wenn ein Spieler aus Irrthum einen anderen schlägt, der gerade ihn hätte schlagen können; hat ihn dieser aber nicht geschlagen, so ist er frei.

Eine Hauptspielregel, durch deren genaue Befolgung manche Unordnung verhütet wird, ist folgende: Das Spiel wird dadurch, daß ein Gefangener gemacht oder erlöst wird, unterbrochen; wieder eröffnet werden kann es allein von dem, welcher geschlagen oder erlöst hat. Dasselbe gilt von dem Anfang eines ganz neuen Spieles; derjenige, der das Spiel ausgemacht, muß zuerst hinauslaufen. In allen Fällen ist dasjenige, was vorher durch andere geschieht, die unbefugt hinauslaufen, ungiltig.

Zuweilen geschieht es, daß ein Spieler, der einen anderen verfolgt, so nahe an das Lager der feindlichen Abtheilung kommt, daß er, vielleicht gar bereits von allen Seiten bedroht, nicht mehr umkehren, sondern sich nur dadurch retten kann, daß er vollends in das Lager hineinläuft. Nun ist er nicht gefangen, sondern er darf zu seiner Partei zurückkehren. Nach den Spielregeln, die in einigen Gegenden Deutschlands gelten, ist ihm dies sogleich und ohne Hinderniß gestattet; nach den in Würtemberg geltenden, die das Spiel bereichern, darf er auf dem Rückwege von jedem der feindlichen Spieler geschlagen werden, er muß also eine günstige Zeit abpassen und mit größter Schnelligkeit davon zu kommen suchen. Dafür darf er aber auch von dem Lager aus, wo er sich befindet, die seiner Abtheilung abgenommenen Gefangenen erlösen, so daß jede Abtheilung, in deren Lager sich ein Spieler verläuft, alsbald die etwa bei ihr befindlichen Gefangenen durch einen vor dieselben gegen das Lager hin aufgestellten Spieler decken muß.

Noch mehr, wie bei jedem anderen Spiel, wird es auch hier der Fall sein, daß bessere Spieler mit schlechteren gemischt sind. Es gehört zur Ordnung, daß die schlechteren angehalten werden, sich vorsichtig zu benehmen, vor Allem nicht unnütz außerhalb des Lagers auf dem Platze zu verweilen. Es kommt oft vor, daß achtlose Spieler sich auf dem Platze vergessen, und, nachdem sie längst ihre Sache gethan, noch stehen bleiben und entweder gedankenlos weiter zusehen, was sie besser vom Lager aus thäten, oder gar sich in Geschwätz einlassen. Andere wollen wieder, ohne dazu schon den Blick und die Gewandtheit zu besitzen, es den besseren Spielern nachthun und auf dem Platze schwärmen, plänkeln, locken. Diese wie jene verderben dadurch das Spiel, und sind oft die Ursache, daß ihre Partei es verliert. Besser thun sie, mehr in der Nähe des Lagers wirksam zu sein, z. B. einen zu ihrer Abtheilung gehörigen Spieler, der bis in die Nähe des Lagers ver=

folgt wird, zu decken und den Verfolger zu schlagen, oder, wenn Gefangene da sind, und die feindliche Abtheilung auf die Erlösung derselben ausgeht, diese in guter Ordnung zu decken, nämlich der Reihe nach abwechselnd jedem Angriff sogleich zu begegnen. Denn es finden sich gewöhnlich Spieler, die es sich zum besonderen Geschäft machen, die Gefangenen zu erlösen, und darin endlich eine große Gewandtheit bekommen.

Zur Schlichtung von Streitigkeiten giebt es drei Mittel: das eine, daß man unparteiische Zuschauer entscheiden läßt; das andere, daß man dem, der etwas gethan zu haben behauptet, unbedingt Glauben schenkt; das dritte, daß man in wirklich zweifelhaften Fällen es aufgehen, d. h. das Spiel in den Stand zurückkehren läßt, den es vor dem Streite hatte, z. B. wenn fast gleichzeitig beide Abtheilungen einen Gefangenen gemacht, und es nicht herauszubringen ist, welcher von beiden zuerst geschlagen worden.

Je nach dem Stand der Abendsonne kommt bei dem Schweizer „Gügen" noch das „Schatte-tramperligs" hinzu; dies besteht darin, daß sich Verfolger und Verfolgter nicht in ihren Schatten springen lassen dürfen. (Vergl. S. 211 und Rochholz S. 415.)

Wir haben das beschriebene Spiel oben mit dem Schachspiel verglichen. In der That bieten sich dem, der beide Spiele kennt, manche Vergleichungspunkte dar. Einmal die Verschiedenheit der Spieler bei unserem Spiele, von denen einige den geradeaus gehenden Thürmen, andere den schief von der Seite her kommenden Läufern, andere wieder den hüpfenden, hin und her fliegenden Springern gleichen, wenige auch wohl der nach allen Richtungen hin wirkenden Königin, während viele, die nur kurze Strecken hinauslaufen und wenig wagen mögen oder dürfen, aber doch in der Nähe von großer Bedeutung sind, die Bauern vorstellen. Sodann dies, daß jeder Spieler bald angreift, bald einen anderen vertheidigt, oder sich von ihm vertheidigen läßt; ja, in dieser Beziehung können zwischen guten Spielern Verabredungen stattfinden, die sich wie eine Reihe vorher berechneter Züge bei dem Schachspiele ausnehmen.

Aus dieser angedeuteten Vergleichung geht wenigstens dies hervor, daß jeder Spieler zu einer seinen Kräften und Neigungen zusagenden Thätigkeit aufgefordert ist, daß auch keiner hilfreich mitwirken kann, ohne mit seiner ganzen Aufmerksamkeit bei der jedesmal stattfindenden Lage des Spieles zu sein, ja daß von einem guten Spieler gefordert werden darf, er müsse in jedem Augenblick das ganze Spiel übersehen, nicht nur wie es auf dem Platze eben gestaltet ist, sondern auch wie es vermöge der noch im Lager befindlichen Streitkräfte im nächsten Augenblick werden kann. Und dieser Blick über das Spiel, der Blick des Kriegers, auch wohl des Feldherrn, dieses Wissen, was in jedem Augenblick gethan werden müsse, fordert dann bald den schnellen, bald den ge-

wandten Lauf, bald den entschlossenen, bald den vorsichtigen, bald ein Verweilen und Herumschweifen auf dem Platze, bald ein augenblickliches Zurückgehen in's Lager, ja, was für den guten Läufer oft eine schmerzliche Versagung ist, ein längeres Ausharren daselbst, um dadurch schwächere Spieler aus der Ferne zu schützen oder zur Bewachung der Gefangenen aufmerksamer beizutragen.

L. Nachtspiele.

Die Nacht erregt bei den meisten Menschen mehr oder weniger etwas Grauen. Vernunft, Aufklärung, Geist und Muth schützen nur Wenige ganz gegen diese natürliche Furcht. Mancher ist am Tage unerschütterlich, und zittert doch des Nachts, wenn sich nur ein Blättchen regt. Die Ursache liegt nicht in Ammenmährchen, sondern sie ist dieselbe, vermöge welcher der Taube mißtrauisch und das Volk abergläubisch ist, sie liegt in der Unkunde der Dinge und Ereignisse um uns her. Heilung ist nur durch Gewöhnung möglich, denn dieser unterliegt die Einbildung. Es ist folglich vergebens, dem Furchtsamen vorzureden, wie eitel seine Furcht sei; wirksamer als alle philosophischen Gründe ist es, ihn oft in die Finsterniß zu führen. Der Dachdecker wird nicht mehr schwindlig, und wer sich an Finsterniß gewöhnt hat, empfindet dabei keine Furcht mehr. Um die Jugend dahin zu bringen, sind Spiele sehr bequem, aber sie müssen mit Lachen und Scherz verbunden und gesellschaftlich sein. Dadurch werden die Füße eines so erzogenen Menschen sicherer, die Hände, um mich so auszudrücken, verständiger. Sein Gehirn, mit angenehmen Bildern der jugendlichen Nachtspiele angefüllt, wird nicht leicht schreckliche Trug- und Wahngebilde ausbrüten und beherbergen.

In dem Bisherigen liegt die Quintessenz dessen, was Rousseau im „Emil" so schön über diesen Gegenstand sagt.

Rousseau selbst schlägt darauf nächtliche Spiele oder vielmehr pädagogische Uebungen vor. Er will, daß man Abends eine Gesellschaft von Kindern zusammenbringe und sie an finstern Orten Allerlei verrichten lasse.

Keines müßte ganz allein gehen, sondern gesellschaftlich, bis man sicher wäre, daß es nicht zu sehr erschrecken würde.

„Ich finde Nichts so lustig und nützlich, als dergleichen Spiele, wenn man sie nur gehörig einzurichten weiß. In einem großen Saale würde ich von Tischen, Stühlen, Schirmen ꝛc. eine Art von Irrgang machen. In die verworrenen Krümmungen dieses Labyrinths stellte ich, mitten unter acht bis zehn Vexirbüchsen, eine ziemlich ähnliche mit Zuckerwerk gefüllte. Ich bestimmte kurz, deutlich und genau die Stelle derselben; ich gäbe eine solche Anweisung, die für Leute, welche weniger unaufmerksam und flatterhaft als Kinder wären, hinreichen würde, um sie zu finden. Jetzt zöge ich das Loos für die kleinen Wettstreitenden und schickte sie einen nach dem anderen fort, bis die gute Büchse gefunden wäre. Die Schwierigkeit des Findens würde ich nach dem Grade ihrer Geschicklichkeit abmessen. Man denke sich einen kleinen Herkules, wie er, stolz auf seine That, mit der Büchse zurückkommt. Man stellt sie auf den Tisch und öffnet sie mit

vieler Ceremonie. Ich höre das Gelächter, das Jauchzen des lustigen Haufens, wenn man, statt der erwarteten Näscherei, einen Maikäfer, eine Schnecke, Kohle, Eichel ꝛc. in Baumwolle oder Moos recht artig eingewickelt findet. Ein andermal würde ich in einem neugeweißten Zimmer nahe an der Wand ein Spielzeug, ein kleines Hausrath aufhängen; das müßte dann geholt werden, ohne die Wand zu berühren. Kaum käme der Sucher wieder zurück, so würde, wenn er die Bedingung nur in etwas verfehlt hätte, der weiße Fleck an der Spitze seines Hutes, seiner Schuhe u. s. w. seine Ungeschicklichkeit verrathen."

Dergleichen Uebungen wird jeder geschickte Erzieher selbst zu erweitern, mannigfaltiger zu machen und abzuändern verstehen. Rousseau will dadurch auch nur den Geist derselben zu verstehen geben. Ich möchte noch den Rath dabei ertheilen, dergleichen Uebungen viel weniger im Hause, als im Freien vorzunehmen. Wir verbinden zwei, drei oder mehreren Knaben der Gesellschaft die Augen. Die Sehenden führen sie unter Begleitung ihres Aufsehers hinaus in's freie Feld, auf einige hundert und tausend Schritte weit vom Wohnorte weg. Hier öffnet man ihnen die Augen und verlangt, daß sie sich nach Hause finden sollen. Der Abend ist so dunkel, daß die Augen wenig oder gar keine Dienste leisten; das Feld unbekannt, denn man ist, gleichsam wie vom Himmel gefallen, dahin gekommen; keine Weltgegend ist bekannt. Weit schlimmer ist dies Alles, wenn man zur Uebung ein andermal einen Wald wählt. Ich setze indessen voraus, daß die Zöglinge ihre vaterländische Gegend wenigstens im Ganzen etwas kennen; so geht dann die Untersuchung durch Gefühl und Gehör vor sich. Man untersucht die Natur des Bodens; man benetzt mit dem Munde einen Finger, streckt ihn über den Kopf hinaus, um den Zug der Luft daran zu bemerken; man beobachtet die Wolken, den Staub der Sterne, die letzten Ueberreste der Abendröthe, das Moos an den Bäumen, man fühlt mit den Füßen nach einem Wege, man hört auf entferntes Getöse u. s. w. Auf alle dergleichen Merkmale gründet man Schlüsse. Die vorher Geblendeten berathschlagen sich über die zu nehmende Richtung; sind alle einstimmig, so folgt ihnen der Aufseher mit allen Uebrigen ungetrennt. Ist ihre Meinung aber verschieden, so giebt er Jedem einen Begleiter, der der Gegend kundig ist, um das gänzliche Verirren im Nothfalle zu verhüten. — Oder: Ein anderes Mal setzt man Rousseau's Büchsen hinaus in den Garten, oder wenn das freie Feld sehr benachbart ist, hinaus auf die Flur, und verfährt übrigens so, wie Rousseau es vorschlägt.

Versteckens. („Aufschlagens"; „Aufschlagverstecken spielen" in Heidelberg; „Blinzen", „Blinzimus" in Sachsen; „Gügelstein" in der Schweiz; „Apodidraskinda" bei den Griechen; „Versteck der Kuh" bei Camerarius; die „Flucht".)

Der Erwählte stellt sich an einem bestimmten Male (einem Baume, einer Thür ꝛc.), das Gesicht demselben zugekehrt und die Augen mit beiden Händen verdeckt, auf, zählt laut bis 20, 30 ꝛc.,

je nachdem es vorher bestimmt wurde, während die Anderen sich unterdessen nicht allzuweit verstecken (weshalb die Dämmerstunde zu diesem Spiele sich am besten eignet). Sobald das Verstecken geschehen ist, ruft Einer: „Nun!" oder „'s ist gut!", oder der Suchende spricht nach einigem Harren (sobald nämlich das Zählen wegfällt): „Ich komme!" oder: „Eins, zwei, drei, vier, Finkenstein, wer sich nicht versteckt hat, der ist mein!", hat aber noch an seiner Stelle mit verdeckten Augen zu verharren, sobald etwa der Eine oder der Andere rufen sollte: „Noch nicht!" Haben sich Alle versteckt oder hat, wie oben bestimmt, der Suchende bis zur festgesetzten Zahl gezählt, so dreht er sich um und beginnt das Suchen. Die Stelle, an welcher er stand, ist für die Versteckten das Freimal, sobald sie dreimal daran geschlagen und gesprochen haben: „Eins, zwei, drei, ich bin frei!" oder: „Eins, zwei, drei, erlöst!" Ertappt der Suchende einen Versteckten, weiß er, wer dieser ist (auch wenn er denselben nur von Weitem gesehen haben sollte), so nennt er laut den Namen, läuft hin an's Mal, schlägt daran und spricht: „N. N. ist angeschlagen!", worauf er einen Anderen sucht, während der Gefundene und Erkannte zum Male geht und dort bis zum nächsten Spiele verharrt. Es kann aber auch der Erkannte mit dem Suchenden um die Wette zum Male laufen, so daß derjenige, der zuerst zum Male kommt, auch zuerst anschlägt. Auch können solche Versteckte, die das Mal zu erreichen glauben, sobald z. B. der Suchende sich weit entfernt hat, nach demselben laufen, wobei es immer wieder darauf ankommt, wer zuerst an's Mal schlägt, der Suchende oder der Andere. Wer von den Suchenden „angeschlagen" wurde, löst, bis auch er Jemanden anschlägt, ihn im Suchen ab u. s. f., oder der einmal Erwählte bleibt bis zum Ende des Spieles Suchender, und der zuerst oder zuletzt Angeschlagene löst ihn im nächsten Spiele ab. — Eine Abänderung ist es, wenn der Suchende, sobald er einen der zum Male Laufenden erhascht, von diesem bis dahin auf dem Rücken getragen und darnach abgelöst werden muß, bis es auch ihm gelingt, einen Versteckten zu finden oder einen zum Ziele Laufenden zu erhaschen.

Um ein Eck, Eck!

Bei diesem Abendspiele bleibt ein Erwählter an einer Haus- oder Mauerecke stehen, bis die Anderen sich hinter der anderen Mauerseite versteckt und gerufen haben: „Es gilt!" Nun beginnt

die Verfolgung. Sieht er Einen in voller Gestalt, so ruft er laut dessen Namen, und dieser löst ihn ab. Es haben also Alle immer nach dem Verfolger auszuspähen, und deshalb wagt sich Keiner um eine Ecke, ohne nicht erst mit den Augen den Platz auszulugen; unterdessen kommt aber vielleicht der Verfolger gerade von der entgegengesetzten Seite hergelaufen, um den Spähenden zu überraschen. Sobald die Gesuchten um eine Ecke laufen, haben sie „um ein Eck, Eck!" zu rufen, der Suchende aber hat dies nicht nöthig.

Die Heimath. („Englisches Versteck" im Buche des Knaben.)

Die Spielenden versammeln sich bis auf Einen an einem Orte, der „die Heimath" genannt wird, während dieser Eine sich versteckt. Wenn er damit fertig ist, ruft er die Anderen, welche nun auslaufen, ihn zu suchen. Derjenige, der den Versteckten entdeckt, ruft es den Anderen zu. Der, welcher sich versteckte, bricht nun aus seinem Verstecke hervor, und wenn er Einen erwischen kann, muß dieser ihn auf seinem Rücken nach „der Heimath" tragen. Jener, der den Versteckten entdeckte, hat sich jetzt an dessen Stelle zu verstecken.

* Die Wächter und die Diebe.

Eine Gesellschaft von mehreren Personen, je zahlreicher, je besser, versammelt sich am bequemsten auf einer großen, mit einzelnen Gebüschen oder mit Heuhäuschen versehenen Wiese oder auf einem ähnlichen Platze. Einer wird zum Richter ernannt, und dieser theilt die Gesellschaft in Paare ab, um aus diesen nach Anhang I. zwei Parteien zu bilden, indem er von jedem zu ihm kommenden Paare die eine Person zum Wächter, die andere zum Diebe ernennt. So entsteht die Vertheilung der Gesellschaft durch's Loos in Wächter und Diebe. Beide sondern sich in zwei Haufen ab, und der Richter nennt die Namen beider Parteien öffentlich, damit sie sich gegenseitig nach ihren Rollen kennen lernen. Jetzt giebt er jeder Partei ein Feldgeschrei, z. B. den Wächtern das Wort Bordeaux, den Dieben Rouen, und befiehlt jenen, sich zu bezeichnen, und diesen, sich zu bewaffnen, worauf die Wächter ein weißes Tuch oder ein Stück Papier um den Arm befestigen, und die Diebe sich mit zusammengedrehten Taschentüchern versehen. Hierauf müssen sich die Diebe entfernen, um sich zu verstecken und in

Hinterhalte zu legen, wo sie nur können. Der Richter giebt ihnen dazu etwa zwei Minuten Zeit oder noch weniger, binnen welcher Zeit er laut bis 20 zählt. Ist die Zahl 20 ausgesprochen, so geht er mit den Wächtern aus, um die Diebe zu fangen. Man spürt aus, wo sich Diebe befinden, der Richter schickt bald hier=, bald dorthin einen Trupp oder einen Einzelnen seiner Wächter ab, um den Ort zu um=stellen, den Paß zu verhauen, auszuspähen, zu berichten u. s. w. Alles muß, wie bei kriegerischen Unternehmungen, strengen Gehorsam leisten, und der Richter ernennt bald zu diesem, bald zu jenem Zwecke dieser Art willkürlich die Unteranführer. Kann irgend ein Wächter, indem er das Feldgeschrei ausstößt, einen Dieb bei dem Arme fassen oder nur deutlich berühren, so ist der Dieb fein, und die Regeln des Spieles verbieten alle Widersetzlichkeit. Der Wächter ruft den Richter und seine Gehilfen, alle versammeln sich, der Richter hält Gericht und läßt den Dieb zwei=, dreimal durch die locker ge=drehten Taschentücher der Wächter gassenlaufen. Hat er diese Strafe überstanden, so wird er nun durch Umbindung des Zeichens unter die Zahl der Wächter aufgenommen.

Während aber auf diese Art die Jagd auf die Diebe ununter=brochen fortdauert, sind diese nicht müssig, sondern unabläßig bemüht, ihrerseits die Wächter zu Dieben zu machen.

Jeder Dieb hat nämlich das Recht, jeden Wächter mit aller möglichen List heimlich zu verfolgen, sich an ihn heranzuschleichen, ihn schnell zu überfallen und ihm mit dem Taschentuche unter Nennung seines Feldrufes (Rouen) einen Streich zu versetzen. Kann er dies, ehe der Wächter seinen Feldruf (Bordeaux) ausspricht, so ist der Wächter dadurch auf der Stelle zum Diebe gemacht und muß sich schleunig fortmachen, damit ihn die Wächter nicht er=haschen.

Es arbeiten hier also zwei Parteien unaufhörlich gegen einander. Gelingt es den Wächtern, alle Diebe nach und nach zu fangen, so hat ihre Partei gewonnen; können die Diebe aber nach und nach die Wächter zu Dieben machen, so findet das Gegentheil statt. Glückt es den Dieben, an den Richter zu kommen und ihn auf die obige Art zum Diebe zu machen, so erheben sie ein allgemeines Hurrah=geschrei, das Spiel ist geendigt, und sie haben den Sieg.

Dieser letzte Fall ist sehr gewöhnlich, daher muß der Richter außerordentlich auf seiner Hut sein, um nicht durch schnelle Ueber=fälle überlistet zu werden.

Oft bemerkt er, z. B. zur Rechten, die Bewegung einiger Diebe, seine Gehilfen machen Jagd und fangen einen. Dieser Angriff war aber mit Fleiß von den Dieben veranlaßt, um die Aufmerksamkeit des Richters dahin zu ziehen; denn in demselben Augenblicke stürzen von der linken Seite her unerwartet einige der entschlossensten Diebe unter den Haufen der Wächter, und ehe er sich noch besinnen kann, ist der Schlag geschehen, und der Richter ist gefangen. Er muß daher immer sehr aufmerksam sein und immer ein Paar Mann von seinen Wächtern als Leibwache um sich haben.

So viel von dem Gange des Spieles im Allgemeinen. Mich hier in eine weitere Entwickelung einzulassen, würde nicht ganz schicklich sein, Streitige Fälle kommen nicht häufig vor. Einige Gesetze will ich trotzdem hier noch angeben.

Die Gränzen des Spielraumes dürfen von Niemandem überschritten werden.

Kein Dieb darf das Zeichen der Wächter an dem Arme tragen oder sein zusammengedrehtes Tuch zur Nachahmung desselben auch nur über den Arm hängen.

Kein Wächter darf sein Feldgeschrei eher aussprechen, als bis er wirklich den Dieb sieht, der ihn anfallen, oder den er ergreifen will.

Die Diebe können sich zwar vereinigen und von allen Seiten her einen Trupp Wächter überfallen; merken es aber die Wächter früh genug und erheben ihr Feldgeschrei, so haben jene weiter kein Recht einzudringen, sondern sind in Gefahr, gefangen und schärfer als gewöhnlich bestraft zu werden. Auf dies Gesetz muß vorzüglich gehalten werden, wenn nicht sogleich das ganze Spiel ausarten soll.

Dies Spiel hat für die Jugend ganz ungewöhnlich viel Interesse, wenn es von beiden Seiten mit Lebhaftigkeit, Vorsicht, Muth und der dazu nöthigen Verschlagenheit gespielt wird. Man ist dabei in einer steten Erwartung dessen, was eben vorgehen wird, von Minute zu Minute wird sie befriedigt und wieder von Neuem gespannt. Jeder Schritt erfordert Vorsicht, Aug' und Ohr sind unaufhörlich beschäftigt, jede kleine Bewegung und jedes Geräusch zu bemerken. Es erfordert Muth und ununterbrochene Gegenwart des Geistes, denn die Angriffe sind mit List, Schnelligkeit und Ueberraschung zu verbinden. Hier kann der Jugendaufseher, wenn er die Rolle des Richters übernimmt, manchen seiner Zöglinge näher kennen lernen, indem er seinen Muth, seine Entschlossenheit und Gegenwart des Geistes auf die Probe stellt und bald diesem bald jenem eine Unternehmung aufträgt, wobei seine Furchtsamkeit in's Gedränge kommt u. s. w. Es gewährt zugleich viel körperliche Bewegung und verlangt Schnelligkeit. Sehr bequem ist dies Spiel für die etwas rauhen und sehr dunkeln

Abende des Herbstes. Kleineren Knaben, die mit ihm noch nicht gut fertig werden können, empfehle ich das folgende, das von einer Gesellschaft Knaben erfunden wurde und ganz einfach, aber doch nicht ohne Interesse ist.

Miau!

Die Kleinen sind wieder auf einer Wiese oder in einem Garten. Der Abend muß sehr dunkel sein. Das flinkste Kind wird zum Miau gewählt. Dieser läuft von der Gesellschaft fort, um sich zu verstecken, und man giebt ihm dazu etwa 2 Minuten Zeit, binnen welcher man bis 20 zählt. Hierauf geht die Gesellschaft fort, um ihn zu erhaschen. Man kommt in die Gegend, wo man ihn vermuthet und findet ihn nicht. Man umstellt indessen den Platz, und der kleine Anführer der Gesellschaft fordert den Miau auf mit den Worten: „Miau, laß dich hören!" Alle Anderen wiederholen diesen Ruf und erwarten dann mit großer Begierde die Antwort. Man ist schon auf dem Punkte, zuzufahren, um ihn zu ertappen, weil man ihn ganz nahe glaubt; aber ehe man sich's versieht, erschallt die Antwort: „Miau!" weit entfernt, auf einer ganz anderen Seite. Schnell bildet die Gesellschaft eine weit ausgedehnte Linie und läuft vorwärts nach der Gegend, wo das Miau herschallte. Hier will man ihn nun recht sicher einschließen; aber ehe man sich's versieht, ist Miau wieder durch die Glieder der Linie entwischt und täuscht die Anderen zum zweiten Male. Ist Miau aber endlich glücklich eingeschlossen, und man fordert ihn auf, sich hören zu lassen, so braucht er zwar nicht zu antworten, wenn man ihm zu nahe ist; aber eben dadurch verräth er seine zu große Nachbarschaft, und man sucht dann desto eifriger. So dauert das Spiel fort, bis Miau unter allgemeinem Gelächter gefangen wird. Ueber die Gränze des Spielraumes darf er nie hinauslaufen. Dieses sehr unschuldige Spiel ist mit vielem Gelächter verbunden, gewährt viel Bewegung und ist sehr bequem, die Kleinen an die Dunkelheit zu gewöhnen.

* Die Jagd im Dunkeln.

Das schon oben S. 225 angegebene Spiel der Jagd sehe ich unter der hiesigen Jugend bei dunkeln Abenden mit ungemein vielem Vergnügen spielen. Man treibt es ganz auf dieselbe Art, nur wählt man zum Jagdrevier eine ganz ebene Wiese, die von kleinen Gebüschen eingefaßt ist und dadurch deutliche Gränzen hat. Es erfüllt ganz den Hauptzweck, die Jugend auf eine lustige Art an die

Dunkelheit zu gewöhnen, in ihrer Einbildung die Vorstellung der Dunkelheit mit der des Vergnügens zu verknüpfen. Es verlangt überdem viel Munterkeit der Sinne, jugendlichen Muth und Schnelligkeit des Körpers.

* Die Beiwacht.

Für dieses nächtliche Kriegsspiel, das von F. W. Klumpp in der 4. Auflage und zwar in lebhaftester Jugenderinnerung in Form der Erzählung gegeben worden ist, hier aber der Aufnahme vieler anderer Spiele wegen nur im Auszug aus jener Erzählung wiedergegeben werden kann, lassen sich nur allgemeine Regeln aufstellen; die Ausführung im Einzelnen muß der Phantasie des Spielleiters überlassen bleiben.

In der wärmsten und trockensten Zeit des Sommers marschiren in der Dämmerung die älteren Knaben, etwas wärmer als sonst gekleidet und mit einigen Lebensmitteln versehen, womöglich unter Trommelklang und mit wehender Fahne, in Reih' und Glied nach einer waldigen Gegend, am besten nach einem Berge ab, hinterdrein die Alten, die sich etwa an dem lustigen Treiben der Jungen ergötzen wollen. Vorher aber schon ist Holz und Stroh nach der betreffenden Stelle gebracht worden. Hier angekommen, wird Halt gemacht, das Hauptlager in einer vor dem Winde geschützten Vertiefung bezogen, das Stroh ausgebreitet, und in der Mitte des Hauptlagers mit dem herbeigeschafften Holz ein lustiges Feuer angezündet. Unterdessen ist die Nacht angebrochen, und die kleine Mannschaft wird zur Wacht in kleine Abtheilungen gebracht, davon die erste ihre „Posten" an den entferntesten Punkten der Bergeshöhe aufstellt, absichtlich so weit vom Lager entfernt, daß man weder viel von den Stimmen der Anderen hört, noch das Feuer sieht. Von Zeit zu Zeit werden die Posten von „der Runde" geprüft. Die Anderen sitzen gemüthlich um das Feuer her, erzählen, schwatzen, singen, und jede halbe Stunde werden die Posten regelmäßig abgelöst. Sobald die einzelnen Posten etwas Verdächtiges hören oder sehen — es macht sich vielleicht ein Erwachsener das Vergnügen, unerwartet und verkleidet in mitternächtiger Stunde die junge Mannschaft aufzusuchen —, wird schleunigst dem Hauptlager Bericht erstattet. Man zieht wohl auch in sicherer Zeit auf eine halbe Stunde die Wachen ein, läßt Alle um das Feuer her lagern, verzehrt die mitgebrachten Lebensmittel, und die Wachen beziehen darnach von Neuem ihre Plätze. Geschlafen wird auf alle Fälle nicht. Sobald im Osten der Tag zu grauen anfängt, und die kühle Morgenluft frisch von den Bergen weht, werden die Wachen zu-

sammengerufen, Alles wird in Ordnung gebracht, man rüstet sich, um nach einer anderen Bergeshöhe zu ziehen und das glänzende Gestirn des Tages hervortreten und in seiner vollen Herrlichkeit aufgehen zu sehen. Nach diesen unbeschreiblich erhebenden Augenblicken, in welchen eine stille ernste Stimmung sich auch der jugendlichen Gemüther bemächtigt, zieht die Schaar heim, nicht zur Ruhe, sondern zu den gewöhnlichen Tagesgeschäften, damit der eigentliche Zweck, vollste Selbstüberwindung zu üben, ja nicht verloren gehe.

M. Spiele mit Wechseln der Plätze.

Lockvogel.

Alle Vögel suchen sich Nester (Bäume, im geschlossenen Turnraume sind die Nester durch Kreidestriche auf der Diele zu bezeichnen); der Lockvogel hat jedoch keinen Platz und ruft:

„Ihr Vögelein, verlaßt Euer Nest
Und feiert mit mir das Frühlingsfest!"

Die Vögel verlassen darauf alle ihre Steh- (oder Sitz-) Plätze, fliegen also aus und hin zum Lockvogel, sprechen aber bald:

„Wir armen, armen Vögelein,
Wir möchten gern im Neste sein!" — Der Lockvogel antwortet:
„Ihr Vögelein, fliegt alle aus
Und suchet wied'rum Euer Haus."

Es sucht hierauf jedes Kind eins der (vorher verlassenen) Nestchen, auch der Lockvogel. Wer keins bekommt, wird Lockvogel.

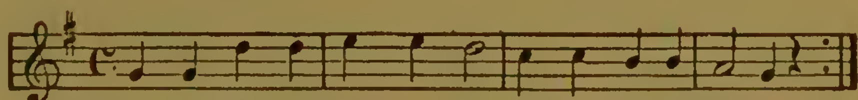
Herr Abt ist nicht zu Hause. („Der russische Marsch").

Die Spielgenossen stellen sich abermals an vorher bestimmten Malen auf (sitzen im Zimmer in 2 Reihen auf mit den Lehnen zusammengestellten Stühlen, im Turnsaal wohl auch, sich den Rücken zukehrend, auf 2 nebeneinander befindlichen Schwebestangen). Der Uebrigbleibende hat in der einen Hand eine Klingel (wenn eine solche nicht vorhanden, ahmt er das Klingeln mit seiner Stimme nach) und in der anderen einen Stab, geht an den an ihren Plätzen Weilenden vorüber und singt etwa nach den ersten Takten der Melodie auf S. 185:

„Herr Abt ist nicht zu Hause,
Er ist auf einem Schmause,
Und wenn er wird nach Hause kehr'n,
Wird man schon die Klingel hör'n."

Bei den letzten Worten klopft er mit seinem Stabe vor einem seiner Kameraden auf den Boden. Dieser folgt ihm nach, faßt ihn leicht am Kleide und singt mit. Befindet sich schließlich Niemand mehr an seinem Platze, ziehen also Alle, sich an den Kleidern fassend, in einer Reihe dem Ersten nach, so klingelt dieser, sobald es ihm beliebt (etwa, wenn die ganze Reihe am weitesten von den Malen entfernt ist), worauf sich die ganze Reihe auflöst und nach den Malen läuft, um eins derselben einzunehmen. Wer übrig bleibt, übernimmt die Klingel und den Stab rc. — Kürzer ist dieses Spiel, wenn Alle den Herrn Abt im Kreise Hand in Hand und jenes Liedchen singend umtanzen, bis derselbe klingelt, worauf sie nach den Plätzen eilen. Abweichungen sind:

a) **die Nachtwache.**



Schaut die Nachtwach' kommt her-an mit dem großen Sto-cke!
Auf, ihr Leu-te, schließt euch an, hal-tet fest am Ro-cke!



:|: Fort und fort und im-mer-fort :|: bis zum Klang der



Glo-cke hal-tet fest am Ro-ckel

Die Bewegungen sind dieselben, wie vorhin. Sobald aber der Wächter klingelt, rufen Alle: „Es wird Tag!" und laufen, um einen Platz zu bekommen.

b) **das wogende Meer.** Die eng aneinander stehenden Spielgenossen bilden einen Kreis und stehen rücklings zur Kreismitte (oder sitzen im Zimmer auf Stühlen, deren Lehnen der Kreismitte zugekehrt sind.) Der das Meer Darstellende „umwogt" den Kreis,

ruft dabei die Spielgenossen einzeln auf, welche ihm nachzufolgen und alle seine Bewegungen nachzuahmen haben. Ruft er z. B.: „Das Meer geht hoch“, so hebt er und mit ihm alle Anderen die Arme hoch, während zu dem Rufe: „Streicht die Segel“ ein Rückheben der Arme, zu: „Der Wind wendet sich“ eine $^1/_2$ Dr. rechts oder lings um erfolgt ꝛc., bis schließlich Alle zur Nachfolge aufgefordert worden sind und ihre Plätze verlassen haben. Dann ruft der Führer: „Das Meer ist ruhig!“, und jeder Spielgenosse hat schnell seinen früheren Platz im Kreise einzunehmen. Da auch der Führer einen Platz sich zu suchen hat, so bleibt Einer übrig, und dieser hat darnach das wogende Meer darzustellen.

c) **Das Verwechseln der Plätze.** Im Zimmer ist ein Stuhl (im Garten ein Baum) weniger, als spielende Personen da sind. Alle schließen Hand in Hand tanzend einen Kreis, singen ein beliebiges Lied oder lassen sich mit einem Instrumente Musik machen. Im Kreise steht eine Person; diese giebt durch Klatschen in die Hand oder durch Niederstoßen mit einem Stabe plötzlich das Zeichen zum Schweigen des Gesanges oder der Musik, und dann muß Jeder sich schnell auf einen der Stühle setzen. Wer keinen bekommt, giebt ein Pfand. Draußen im Freien, wo dies Spiel angenehmer wird, werden die Plätze durch hingelegte Taschentücher oder auf andere Weise bezeichnet; je entfernter man sie da anlegt, um desto merklicher wird die Bewegung.

d) **Herr König, ich diente gern.** („Schenken und Logiren;“ „Basilinda“ bei Pollux; „Ich bin König, du bist Knecht“ bei Fischart.) Der Eine wird als König, ein Anderer als Königin gewählt. Die Uebrigen sitzen im Kreise umher, und der König verlangt von ihnen, daß ihm etwas geschenkt werde. Jeder sagt nun seinem Nachbar zur Rechten in's Ohr, was er dem Könige schenke und seinem Nachbar zur Linken, wohin er sein Geschenk bringen solle. Ist dies von Allen geschehen, so sagt Jeder, welches das Geschenk sei, und wo es logiren solle, wobei allerlei Drolliges zum Vorschein kommt. Stehen aber der König und die Königin mit den Worten auf: „Ich mache eine Reise,“ so müssen Alle aufstehen und Jenen durch alle Zimmer des Hauses und alle Schneckengänge des Dorfweges paarweise folgen. Unterdessen wird ein Stuhl oder Stehplatz aus dem Kreise entfernt. Sobald der König erklärt: „Der König reist wieder nach Hause,“ laufen Alle kopfüber nach den Plätzen.

Der Übrigbleibende beugt demüthig seine Kniee vor dem Könige und zahlt ein Pfand. (S. Rochholz S. 435.)

Kämmerchenvermiethen. („Mietzchen, Mietzchen, in die Ecke;" „Vöglein, fliegt aus!"; „Wo giebt's gut Bier?"; „Schneider, leih' mir Deine Scheere"; „Kätzchen, ach Kätzchen, ich habe kein Holz!"; „Rebekka, ruck den Stul" bei Fischart.)

a) Jeder von der Gesellschaft hat einen Platz auf einem Stuhle, neben einem Baume oder einer sonst bezeichneten Stelle. Nur Einer hat keinen. Der geht umher und fragt bei Jedem an: „Kein Kämmerchen zu vermiethen?" und erhält zur Antwort: „Nein!" oder: „Bei dem Nachbar!" oder: „Geh' ein Haus weiter!" Während er so im Kreise herumläuft, winkt Einer dem Anderen zur Verwechselung der Plätze, und beide eilen dann heimlich, daß es der Platzsucher nicht gleich merkt, geschwind hinüber und herüber. Dieser aber ist stets hinter den so verlassenen Plätzen her, bis er einen derselben erlangt. Dann tritt der, welcher ihn verlor, an seine Stelle. Man giebt demjenigen, welcher den Platz sucht, auch wohl das Recht, nach etwas langem vergeblichen Suchen im Nothfall ein Zeichen zu geben durch Händeklatschen, oder durch den Ausruf: „Vöglein, fliegt aus!" und verpflichtet sich dann zur allgemeinen Platzverwechselung.

b) In der Schweiz spielt man dieses Spiel mit einigen Abänderungen:

„Vögeli, Vögeli, fliegt aus.
Fliegt in ein ander Haus!", —

so rufen sich beide Spielparteien, die Teufelsvögel und die Engelsvögel, einander zu. Letztere geben einander Vogelnamen, erstere haben zu rathen. Ist mit dem (dreimaligen) Rathen ein richtiger Name genannt worden, so läuft der Inhaber desselben nach einem bestimmten Male, einer „Freiung", und kommt er ungegriffen wieder zurück, so erhält er einen anderen Namen. Während des Laufes haben alle Engelsvögel die Plätze zu wechseln, jedoch dabei darauf zu sehen, daß ihnen kein Teufelsvogel den Platz wegnimmt; sonst müßte der Engelsvogel, der in Folge dessen keinen Platz bekäme, zu den Teufelsvögeln. Derjenige Engelsvogel, welcher am längsten uneingefangen bleibt, ist das „Backofenschlupferli." (S. Rochholz S. 449.)

c) Vor einem der beiden Gespielen steht ein Stuhl. Aus einer gewissen Entfernung wirft der andere einen Ball oder einen Plumpsack in der Absicht, den Stuhl zu treffen. Jener sucht diese Absicht zu vereiteln dadurch, daß er den Ball mit der Hand wegschlägt, ehe er den Stuhl berührt, und erhält, wenn es ihm gelingt, einen Punkt. Sollte aber der Ball den Stuhl treffen, so wechseln beide die Plätze und also auch die Rollen. Sieger ist, wer zuerst 12 Punkte hat. — Man kann auch so viel Stühle in einiger Entfernung von einander aufstellen, als Spieler da sind. Einer von diesen, der zuvor, z. B. durch's Loos, bestimmt wurde, tritt aus dem Kreise und wirft den Ball gegen einen der Stühle. Wird der Ball von demjenigen zurückgeschlagen, der hinter dem betr. Stuhle steht, dann wechseln Alle die Plätze, so daß Jeder einen anderen Stuhl erhält. Kann der Werfende den weggeschlagenen Ball schnell genug wieder aufnehmen und einen Anderen damit treffen, ehe dieser den Stuhl erreicht, nach welchem er hinläuft, so nimmt er dessen Stelle ein, und dieser hat nun zu werfen.

Wie gefällt Dir Dein Nachbar?

Wiederum hat Jeder seinen Platz, außer Einem, der herum geht und stets bei Diesem oder Jenem anfragt: „Wie gefällt Dir Dein Nachbar?“ Ist die Antwort: „Gut,“ so geht's Fragen weiter, bis er an eine Person kommt, die ihm zur Antwort giebt: „Dieser hier (zur Linken oder zur Rechten) gefällt mir eben nicht!“ oder: „Beide gefallen mir nicht!“ — „Und wer wäre Dir lieber?“ erwiedert der Sucher; dann müssen, z. B. im letzteren Falle, von ihr zwei Personen genannt werden, und mit diesen haben die Nachbarn die Plätze zu wechseln. Kann unter dem Wechsel der Sucher einen der Plätze für sich bekommen, so nimmt er ihn, und der, welcher ihn verlor, wird Sucher und fragt von Neuem herum. — Ein ähnliches Spiel ist

Die Post.

Alle wählen sich Städtenamen. Der Reisende fragt bei Einem an: „Wohin soll ich meinen Weg nehmen?“ Antw.: „Von Planen nach Oelsnitz!“, worauf die Inhaber dieser Namen ihre Plätze wechseln. Der Reisende sucht einen der Plätze einzunehmen.

Der Lastträger.

Die Gesellschaft sitzt auf Stühlen im Kreise umher. Nur Einer ist ohne Platz, trägt ein rundliches Bündel, und heißt deshalb der Lastträger. Die Anderen wechseln insgeheim, unter Zuwinken, die Plätze, und der Lastträger bemüht sich, sein Bündel auf einen leer gewordenen Stuhl zu werfen. Kann er dies, so gehört der Stuhl ihm, und der, welcher ohne Stuhl ist, trägt an seiner Stelle das Bündel. Wirft er aber aus Uebereilung sein Bündel neben den Stuhl, oder so darauf, daß es wieder herunterrollt, so bleibt er Lastträger und bekommt Strafe mit dem Plumpsacke.

Alle diese Spiele sind für die Jugend bei aller ihrer Einfachheit interessant genug. Sie sind unschuldig, geben Bewegung und erfordern Schnelligkeit.

N. Hinkspiele.

* Hinkspiele im engeren Sinne.

a) Mehrere stellen sich nebeneinander, Jeder faßt den Fuß seines gehobenen l. Beines mit der l. (der r.) Hand, und Alle hüpfen auf ein gegebenes Zeichen auf dem r. Beine einem vorbestimmten Ziele zu. Wer zuerst hier ankommt, ohne das l. Bein auch nur einmal niedergestellt zu haben, ist Sieger. — Das Hüpfen auf dem l. Beine ist nicht zu vergessen!

b) Stellen sich die Kinder hintereinander, so kann dabei auch jeder Nachfolgende mit seiner r. Hand die r. Schulter des vor ihm Stehenden erfassen, und Alle hüpfen, so lange sie es auszuhalten vermögen.

c) **Der Hahnenkampf.** Jeder Schüler wählt sich einen Gegner (später wohl auch zwei) oder es wird ihm ein solcher gegeben. Die Arme auf der Brust kreuzend (später auch auf den Rücken legend), je nach Uebereinkommen auf dem l., dem r. Beine hüpfend, sucht Einer den Anderen so anzustoßen, daß er das gehobene Bein niedersetzen muß. Dieses Stoßen geschieht mit der l. oder der r. Körperseite gegen den Oberarm des Gegners (also nicht mit der Brust oder den gekreuzten Armen gegen die Brust). Wer ungestüm auf den Gegner eindringt, verliert in der Regel; dagegen bringt ein leichter Stoß von Unten nach Oben den Gegner leicht aus dem Gleichgewicht. Der Gegner sucht dem Stoße wohl auch auszuweichen, sei es durch Seit- oder Rückwärtshüpfen, durch

eine unvermuthete schnelle Drehung ꝛc. Wer den gehobenen Fuß niederstellt, ist besiegt, und es tritt darnach das nächste Paar in die Kampfbahn. Haben alle Paare gekämpft, so können alle Sieger von Neuem gepaart werden, um auf solche Weise schließlich zu erfahren, wer der Sieger in der ganzen Spielschaar ist.

d) Dasselbe Gefecht wird in der Weise ausgeführt, daß der Sieger im ersten Paare nicht auch abtritt, sondern (forthinkend) den Kampf mit dem Dritten, dem Vierten u. s. f. aufnimmt, bis er schließlich einmal zum sog. Absetzen gezwungen wird. Sieger in der Spielschaar ist dann derjenige, der die Meisten zum Niederstellen des hüpffreien Beines gebracht hat.

e) Dasselbe als Wettübung zweier Gegnerschaaren und zwar entweder in der bei a) oder in der bei b) bezeichneten Weise. Diejenige Schaar hat verloren, die zuletzt gar keine Kämpfer mehr aufzuweisen hat.

f) Alle Schüler setzen sich in bunter Ordnung gehend oder laufend in Bewegung —, von einem, in einem bestimmten Male harrenden Paare aber hinkend nur Einer, während der Andere an Ort bleibt. Den Hinkenden sucht man zu schlagen, ohne von ihm gefangen zu werden; wird ein Schlaglustiger von ihm gehalten und mit drei Schlägen zum Gefangenen gemacht, so kommt die Rolle des Hinkens an den auf dem Male gebliebenen Zweiten des ursprünglichen Paares, und der Gefangene nimmt den Warteplatz ein. Setzt der Hinker ab, so wird er in sein Mal geplumpsackt; fühlt er sich ermüdet, so darf er, hat er noch die Kraft, in sein Mal hineinhinken, und sein im Male gebliebener Genosse muß ihn ablösen, wird dafür aber auch frei, wenn er Einen fängt.

Anstatt den Gegner niederzustoßen, kann man ihn auch, wenn es so festgesetzt wird, durch Ziehen Hand in Hand oder auf irgend eine andere vorgeschriebene Art des Ringkampfes (Vergl. den Anhang) überwinden.

Fuchs, zu Loche!

(„Der lahme Fuchs"; „Wolff, beiß mich nicht!" bei Fischart; „Hinkepinken" in Flandern; „Askoliasmus" bei den Griechen.)

Eine Person der Gesellschaft wird durch's Loos oder durch eigenes Erbieten Fuchs. Eine kenntliche Stelle des Spielplatzes,

z. B. eine kleine Grube, ein Maulwurfshügel, oder der Winkel eines geräumigen Saales — denn das Spiel läßt sich auch im Hause spielen, wenn Lärm und Staub nicht gescheut werden — ist seine Wohnung oder seine eingebildete Höhle. Alle Personen, auch der Fuchs, sind mit zusammengedrehten Taschentüchern versehen. Alle sind wie ein Bienenschwarm um ihn her, machen allerlei Spaß und zupfen ihn an den Kleidern. Ehe sie sich's versehen, macht der Fuchs von Zeit zu Zeit einen Ausfall auf sie, und fängt an, sie mit dem Plumpsack zu verfolgen. Aber er darf schlechterdings nur auf einem Beine forthüpfen, während die Anderen auf beiden laufen dürfen. Jeder ist aufmerksam auf den Fuchs, ob er etwa das andere Bein an den Boden bringt. Thut er dies, so schreien Alle: „Berührt!" und schlagen ihn mit den Plumpsäcken so lange, bis er seine Höhle wieder erreicht hat. Sind sie hierbei nicht sehr schnell, so entwischt der Fuchs augenblicklich ohne einen Schlag. Es muß Jeder genau auf ihn achten, um nicht von ihm mit dem Plumpsack erreicht zu werden, denn durch einen einzigen Schlag mit demselben wird der Fuchs befreit, der Getroffene kommt an seine Stelle, und Alle verfolgen ihn mit dem Plumpsacke unter dem Geschrei: „Fuchs, zu Loche!", bis er die Höhle erreicht.

Um dem Fuchse das Spiel nicht zu sehr zu erschweren und den Anderen das Entfliehen zu leicht zu machen, zieht man auch um die Höhle des Fuchses eine Gränzlinie in einer Entfernung von etwa 10 Schritten, über welche Niemand hinausweichen darf, ohne auf der Stelle dadurch Fuchs zu werden und sich mithin den Schlägen der Anderen auszusetzen. Im Zimmer ist dies nicht nöthig, denn die Wände sind selbst die Gränze. Auf einem großen Spielplatze braucht der hervorbrechende Fuchs so lange nicht zu hinken, als er in einem Athem „He!" schreien kann. — Eine Abweichung hiervon, welche im sächsischen Vogtlande gespielt wird, ist

Fuchs und Henne. Der Fuchs hüpft hervor und ruft: „Fuchs und Henne zum ersten Mal!" Tritt er einmal mit beiden Füßen auf, so wird er zurückgetrieben, und bei dem nächsten Hervorbrechen spricht er: „Fuchs und Henne zum zweiten Mal!" Hat er nochmals Unglück, so darf er auch ein drittes Mal seine Höhle verlassen; gelingt es ihm aber auch diesmal nicht, Jemanden zu schlagen, so wird er zwar abgelöst, erhält aber von jedem Kameraden einen Plumpsackschlag.

Duldet der Erzieher keine zu fest gedrehten Tücher, und werden die Köpfe, wie sich von selbst versteht, mit Schlägen verschont, so ist das „Fuchs, zu Loche!“ unschuldig, lustig, erfordert stete Aufmerksamkeit und setzt den Körper recht gut in Bewegung.

Dieses bei uns ziemlich gewöhnliche Spiel ist ohne Zweifel auch von den Griechen entlehnt oder wenigstens dem griechischen Askoliasmus (*Ασκωλιασμος* bei Pollux) nachgebildet. Die Hauptsache bestand darin, auf einem Beine fortzuhüpfen. Man zählte die Aufsprünge und entschied den Sieg darnach. Bisweilen verfolgte der Hinkende die Anderen, welche auf beiden Beinen liefen, bis er Einen erhaschte; und dies letztere halte ich für den eigentlichen Askoliasmus.

Guten Tag, Herr Nachbar!

Die Gesellschaft bildet Mann neben Mann einen Kreis. A wendet sich seitwärts zu seinem Nachbar B mit den Worten: „Guten Tag, Herr Nachbar!“ und hüpft dabei ununterbrochen auf einem Beine (oder auch auf beiden) auf und nieder. B thut dasselbe von jetzt an immer fort und erwiedert: „Schönen Dank, Herr Nachbar!“ A: „Wie geht's denn, Herr Nachbar?“ B: „Wie Sie sehen, aber ich habe keine Zeit!“ Hiermit wendet sich B zu C und bringt jene Worte und das Hüpfen auf ihn, sowie A sich nun zu seinem Nachbar Z linker Hand wendet und es durch diesen auch von der anderen Seite in den Kreis bringt. Wer einmal im Hüpfen ist, darf nicht wieder aufhören, bis das Spiel herum ist.

O. Ziehspiele.

Die goldne und die faule Brücke.

(„Die eiserne Brücke“; „der König und sein Gefolge“; „deutsch und französisch“; „Ritter durch Gitter“ oder „der faulen Brucken“ bei Fischart; „die Nadel einfädeln“ im Buche des Knaben.)

Zwei der stärksten Gespielen stehen sich mit Fassung beider Hände gegenüber. Sie bezeichnen sich selbst heimlich mit irgend einem Namen, als: „Goldene Brücke und faule Brücke, Himmel und Hölle, schwarz und weiß, deutsch und französisch &c.“ Die übrigen kommen nach und nach heran und begehren Durchlaß: „Wir wollen über die goldene Brücke!“ Antw.: „Die goldene Brücke ist abgebrochen.“ — „Da wollen wir sie wieder bauen,“ worauf die beiden, welche die Brücke darstellen, mit den Armen ein Thor bilden und die Gereiheten durchziehen lassen, während

des Durchziehens des Letzten aber schnell die Arme senken, um denselben gefangen zu nehmen. Nach C. Simrock's deutschem Kinderbuche lautet das Zwiegespräch:

„Ich wollt' gern über die Magdeburger Brück."
Die ist zerbrochen.
„Wer hat sie zerbrochen?"
Der Goldschmied, der Goldschmied
mit seiner jüngsten Tochter.
„Laßt sie doch wieder bauen."
Mit was denn?
„Mit Ketten und mit Stangen."
Kriecht Alle durch, kriecht Alle durch!

und nach dem „Buche des Knaben":

„Wieviel Meilen sind's von hier nach Babylon?"
Drei und ein halbes Dutzend.
„Kann ich noch heut' dahin kommen?"
Ja, und wieder zurück.
„So macht die Thore auf und laßt den König und seine Männer durch!"

Der Gefangene wird hierauf heimlich gefragt: „Wohin willst Du? Zur goldenen oder faulen Brücke" (zu „deutsch oder französisch)?" und, je nachdem er wählt, stellt er sich hinter diesem oder jenem von Beiden auf. Es begehren darnach die noch Uebrigen wieder Durchlaß, der Letzte wird abermals gefangen genommen und gefragt 2c., bis schließlich Niemand mehr übrig ist. Vor jedem Durchziehen, wenigstens aber, sobald die Brückenleute merken, daß ihre Namen bekannt geworden sind, treten sie ab, um sich heimlich mit anderen Namen zu versehen. Jeder Hintergereihete umfaßt nun mit beiden Händen die Hüften seines Vorgereiheten, die Brückenleute aber fassen sich mit Häkelgriff, worauf jede Gegenreihe die andere von ihrem Platze oder über ein gegebenes Mal hinweg zu ziehen sucht. — Sobald dieses Spiel mit „der König und sein Gefolge" bezeichnet wird, sprechen die beiden Auserwählten wohl auch:

„Wir öffnen die Thore gar hoch und weit
Für unsere fürstliche Herrlichkeit!"

Der Sinn des Spieles bezieht sich auf den Heidenglauben vom Ritt der Todten in das umgitterte Reich der Halja und über die Todtenbrücke. — Ein Ziehspiel etwas derberer Art ist das

Brodbacken. (Trennung.)

Die Kinder (die „Brode") sitzen am Boden; jedes nächste um=

faßt das vor ihm sitzende mit den Armen. Ein Kind ist der Bäcker. Derselbe schläft. Die Kinder rufen: „Bäck, Bäck, steh auf, es schlägt Eins!“ Bäcker: „Meinetwegen schlag's Zwei!“ K.: „Bäck, Bäck, steh auf, es schlägt Zwei!“ B.: „Meinetwegen Drei!“ K.: „'s Brod brennt, 's Brod brennt!“ Der Bäcker steht auf, betastet jedes Brod und legt sich mit den Worten: „Sie haben noch nicht genug!“ wieder nieder. Bald rufen jedoch die Kinder wieder, der Bäcker untersucht nochmals und spricht: „Sie sind genug (gebacken)!“ Jetzt reißt er das hinterste (oder vorderste) Kind von der Kette ab; dieses hilft ihm das vorletzte abreißen, d. i. das nächste Brod aus dem Backofen nehmen ꝛc. Die herausgenommenen Brode helfen ihm, bis schließlich kein Brod mehr im Backofen ist. — Ähnlich ist

Das Wassermännchen

unserer vogtländischen Jugend. Ein Kind ist im Straßengraben, die anderen stehen (frei) auf der Straße. Eins von diesen hält dem Wassermännchen die Hand hin mit den Worten: „Wassermännchen, bist allein, zieh' mich doch zu Dir hinein!“, und dieses sucht es in den Graben zu ziehen. Jenes wird aber von seinen Genossen gehalten. Gelingt es dem Wassermännchen, das betr. Kind in den Graben zu ziehen, so hat es ihm noch 3 Schläge zu geben, worauf es sein Gehilfe wird.

Hier back' ich und hier brau' ich!

Zwei Reihen stehen sich in größerer Entfernung gegenüber. Der Erste der einen Reihe tritt an die andere Reihe heran, berührt mit beiden Händen die gefaßten Hände Zweier und spricht: „Hier back' ich!“ Dann geht er zu zwei Anderen derselben Reihe und spricht: „Hier brau' ich!“ Weiter gehend spricht er bei einem dritten Paare: „Und hier brech' ich durch!“ Gelingt es ihm durch Ziehen oder durch Drücken (indem er sich auf die gefaßten Hände stützt), die Reihe an dieser Stelle zu durchbrechen, so geht derjenige zur ersten Reihe über, dessen r. Hand dem Drucke nachgab, worauf der Zweite der ersten Reihe dasselbe versucht, wie der Erste. Gelingt es dem Ersten nicht, die zweite Reihe zu durchbrechen, so hat er sich in der zweiten Reihe, also in derjenigen, die er durchbrechen wollte, „unten“ anzustellen, und es geht nun Einer der zweiten Reihe hinüber zur ersten und sucht, indem er dieselben Worte spricht, diese zu durchbrechen. Eine der beiden Parteien ist besiegt, wenn sie nur noch Einen aufzuweisen hat.

II. Spiele zur Erregung des darstellenden Witzes.

Die Phantasie bringt die ehemals sinnlichen Vorstellungen wieder zurück und stellt sie entweder einzeln dar oder verbindet sie mit schöpferischer Kraft bald regelmäßig, bald unregelmäßig nach ungebundener Willkür. So wird sie gleichsam der Hofmaler der Seele. Der Witz steht gewöhnlich neben ihr, mischt die Farben und besorgt vorzüglich das Colorit. Alle Spiele dieser Ordnung setzen beide in Thätigkeit, bald jene, bald diesen mehr. Wir wollen das geringste dieser Spiele, das Handwerksspiel, nehmen. Die Phantasie muß dabei augenscheinlich ganze Reihen von Bildern zurückrufen, wodurch körperliche Thätigkeiten aller Art dargestellt werden und sie in eine gewisse Verbindung stellen. Allein es fehlen alle Werkzeuge und Umstände, die zu wirklichen Darstellungen jener Thätigkeit gehören. Sie nimmt daher den Witz zu Hilfe, sucht ähnliche Thätigkeiten, stellt sie in gehörige Verbindung und bildet so pantomimische Vorstellungen.

Das Handwerksspiel.

Für Knaben zur Abwechselung ein ganz angenehmes und lustiges Spiel! Von den beiden Parteien der Gesellschaft bleibt die eine auf dem Platze, die andere geht seitwärts, um ungesehen das zu verabreden, was man vorstellen will. Dies ist allemal ein Handwerk oder irgend eine Beschäftigung im bürgerlichen Leben, die sich durch stumme Handlung des Körpers nachmachen läßt. Es ist daher gut, wenn in jeder Partei eine Person ist, welche die Aufsicht über die Vorstellung übernimmt. Ist der Plan verabredet, so gehen die kleinen Schauspieler wieder zu den Anderen, die unterdessen einen Herbergsvater (eine Herbergsmutter) gewählt haben, und der Meister unter jenen spricht: „Seid schön gegrüßt!" — Herbergsvater: Habt schönen Dank! Was ist Euer Begehr? — „Wir bitten um ein Nachtlager." — Wer seid Ihr? — „Reisende Handwerker." — Was ist Euer Handwerk? — „Ihr sollt's errathen!" und beginnen die Darstellung einer solchen Beschäftigung. Da kommt z. B. der Meister zu einem vornehmen Herrn, macht tiefe Bücklinge, nimmt ihm das Maß, kommt zu Haus, schneidet das Zeug zum Kleide zu und vertheilt es unter die umhersitzenden Gesellen. Diese nähen, und, ehe man sich's versieht, ist's Kleid fertig. Der Meister zieht sich an, trägt's fort, schneidet wieder Bücklinge, erhält Bezahlung und geht fort. Diese

Darstellung ist sehr kenntlich, aber es giebt sehr viele, die weit schwerer zu errathen sind, z. B. die Wachsbleicherei, die Spiegelfabrikation, das Laternenputzen und dergleichen.

Jeder ist bei diesem Spiele mit einem Plumpsacke versehen. Die Spieler stellen ihre Arbeit nur einmal vor, und nun fragen sie die andere Partei: „Was war's?" — Diese kann zweimal rathen. Erräth sie es, so werden die Handwerker mit den Plumpsäcken fortgetrieben und müssen eine neue Vorstellung geben; erräth sie es aber nicht, so wird sie selbst von den Spielenden mit den Worten: „Wir sind Schneider (Schuster 2c.), marsch hinaus mit Euch!" aus dem Hause geschlagen; jene nehmen ihren Platz ein, und sie selbst ist nun an der Reihe, etwas darzustellen. Die Handwerker sprechen wohl auch:

Es kommen drei fremde Gesellen in's Land,
Mit ihrem Handwerk gar wohl bekannt.
In Australien und Afrika,
Asien und Amerika,
China und Sibirien,
Lappland und Italien
Haben sie sich umgesehn
Und gar Manches lernen verstehn.
Nun kommen sie her aus der Ferne
Und zeigen ihre Kunst gar gerne:
Wer aus den Mienen und Thaten
Sie zuerst kann errathen,
Der wird zum Meister ernannt,"

was allerdings eine geringe Abänderung des obigen Spieles erfordert. Wer das Handwerk erräth, tritt vor und spricht:

„Ihr Herren, die Kunst Eurer Hand,
Wird hier das Schneiderhandwerk genannt."

Oder jene sprechen:

„Wir kommen aus dem Moorenland,
Die Sonne hat uns schwarz gebrannt,
Wir sind die echten Mooren
Und haben schwarze Ohren,"

worauf sich obiges Zwiegespräch fortsetzt.

Basedow hat dies Spiel belehrend gemacht, indem er es so einrichtete, daß den Kleinen dadurch technologische Kenntnisse mitgetheilt werden. Hier, wo die Rede nur vom Spielen, nicht von spielendem Unterrichte ist, konnte ich davon keinen Gebrauch machen, da überdem Modelle und Werkzeuge dazu nöthig sein würden.

Der Bildhauer.

Die Gesellschaft befindet sich draußen im Freien. Einer ist

Bildhauer, die anderen sind seine Bildsäulen; hier am Gebüsch steht ein Mars, dort am Baum ein Jupiter, ein Herkules u. s. w. in mannigfaltigen Stellungen und Gruppen unbeweglich, wie es Bildsäulen zukommt. Er, der Meister, geht gravitätisch auf und ab, den Schlägel (Plumpsack) in der Hand, um an dieser oder jener Bildsäule zu bessern, wenn ein Fehler, d. i. hier, ein Gezisch, verbissenes Gelächter, eine Bewegung oder eine falsche Stellung bemerkt wird, und die Verbesserung besteht in einem mehr oder minder fühlbaren Hiebe, je nachdem die Bildsäule aus festerem oder weicherem Stoffe geformt ist. Endlich ruft der Meister, des Verbesserns müde: „Der Bildhauer ist fort!", und plötzlich werden die Statuen lebendig, springen von ihren Plätzen, hüpfen, tanzen, springen, lärmen, singen nach Herzens Lust durch einander. Der Bildhauer sieht das einige Zeit mit an und ruft dann unverhofft: „Der Bildhauer ist da!" Nun fliegen Alle wieder an ihre vorigen Plätze in eben die Stellungen. Der Letzte, welcher am spätesten an seinem Platze anlangt, giebt ein Pfand oder fühlt, wenn man keine Pfänder sammeln will, den Schlägel des Meisters. Hierauf geht er wieder auf's Verbessern aus, wie oben, auch rückt er die Personen wieder in die Stellungen, welche sie haben sollen. Allein seine Rolle ist auch nicht ohne Gefahr; er muß jedesmal Einen als den letzten angeben und bestrafen; kann er dies aus Unachtsamkeit nicht, oder bestraft er, nach dem Zeugnisse der Uebrigen, einen Unschuldigen, so muß er selbst ein Pfand geben und ist abgesetzt, oder wird, wenn man nicht um Pfänder spielt, von den Statuen insgesammt mit Taschentüchern bis zu einem etwas entlegenen, vorher bestimmten Freiplatze verfolgt und verliert seine Meisterschaft. — Das Spiel ist lustig, unschuldig und gewährt so viel Bewegung, als Jeder wünscht, weil sie ganz von Jedem abhängt. Es erfordert schnelle Wahrnehmung und kann kleine Knaben, wenn es oft gespielt wird, einigermaßen zur hurtigern Vollführung gegebener Befehle gewöhnen. Zu den Spielen des darstellenden Witzes gehört es deshalb, weil der Bildhauer und die Statuen darauf bedacht sein müssen, die Figur, welche sie vorstellen, auch wirklich in Auffassung und Haltung leiblich wieder zu geben. Wer einen Herkules vorstellen soll, darf sich nicht wie eine Sphinx oder ein Löwe hinstellen.

Der Kessel platzt!

Ein Spielgenosse, der Führer des Dampfwagens, steht in der Mitte des von den Uebrigen gebildeten Kreises, erzählt in langer oder kurzer Weise eine schreckliche Begebenheit, die sich auf dem Dampfschiffe, in dem Dampfwagen, in der Fabrik oder sonstwo zu-

getragen hat und spricht plötzlich: „Auf einmal schrieen Alle: „Der Kessel platzt!“ Sämmtliche eilen sofort und mit dem Rufe: „Rette sich, wer kann!“ nach den hinter ihnen befindlichen, vorher bestimmten und etwas entfernten Plätzen (Bäumen, Steinen, Stühlen ꝛc.). Wer übrig bleibt, wird Erzähler. — Ähnlich ist:

Rette sich, wer kann!

Ein Spielgenosse steht vor der Spielgesellschaft und erzählt eine Geschichte, z. B: „Einige Leute gingen spazieren. Bekannte waren dabei. Sie kamen in einen Wald. Ein Sturm brach los. Die Bäume schwankten. Einer fiel! Alle schrieen: Rette sich, wer kann!“ Jeder einzelne Satz wird von Allen nachgesprochen. Bei dem Rufe: „Rette ꝛc.“, den ebenfalls Alle nachzusprechen haben, laufen sie nach einem entfernten, aber vorherbestimmten Ziele (einem Baume, einer Mauer, Thüre ꝛc.). Jeder pocht daselbst dreimal an und läuft zurück. Wer zuletzt kommt, hat zu erzählen. Wer nicht dreimal anklopft, darf sich bei dem nächsten Spiele nicht betheiligen.

Zweite Klasse.



Ruhespiele.

Arist: Eth.

Αναπαυσει γαρ εοικεν ἡ παιδια, αδυνατουντες δε συνεχως πονειν αναπαυσεως δεονται. ου δη τελος ἡ αναπαυσις, γινεται γαρ ἑνεκα της ενεργειας.

Das ist:

Das Spiel ist der Ruhe ähnlich, wer nicht ununterbrochen arbeiten kann, bedarf ihrer: Ruhe ist daher nicht Zweck, sondern Mittel, wirksam zu sein.

I. Spiele zur Schärfung der Beobachtung und der sinnlichen Beurtheilung.

Da die meisten dieser Spiele gesellschaftliche sind, bei denen entweder ein Material des Spieles nicht gebraucht wird oder wenigstens nicht in Betracht kommt, so wird hierdurch die Beschäftigung der Sinne auf andere Gegenstände geleitet. Bei vielen der hierher gehörigen Spiele ist daher weniger ein Abmessen und Beurtheilen der Größen, Bewegungen und Verhältnisse 2c. der Spielkörper, vielmehr, da die Personen gleichsam das Spielmaterial selbst ausmachen, ein Beobachten der Personen und Handlungen, der Veränderungen in den Gesichtszügen und Bewegungen.

Wer war's? oder die warme Hand.

(„La maine chaude“ in Frankreich; „Hot-Cockles“ in England).

Der Aufseher sitzt auf einem Stuhle, seine jungen Gesellschafter stehen um ihn her. Man lost, und die dadurch gefundene Person neigt sich mit dem Gesichte nieder auf den Schoß und in die Hände des Sitzenden, so daß ihre Augen dadurch verschlossen sind. Die kleine Blindekuh legt eine von ihren Händen gutwillig auf den Rücken und giebt dadurch jedem Umstehenden das Recht, einen Schlag darauf zu geben. Gewöhnlich schlägt man mit der bloßen Hand. Im Augenblicke des Niederschlagens die schlagende Hand durch's Gefühl zu beobachten und sich gleich aufzurichten, ist bei der Blindekuh eins. Oft bemerkt sie dann noch die Bewegung dessen, der ihr den Schlag gab; ist dies nicht der Fall, so geht sie schnell umher und beobachtet die Gesichter, um daraus auf den Thäter zu schließen. — Endlich giebt sie einen als Thäter an. Trifft sie ihn wirklich, so muß dieser an ihre Stelle; im Gegen=

theil muß sie von Neuem die Hand herhalten und nach dem Schlage wieder Einen als Thäter angeben. So geht das lustige Spiel fort, bis sie ihn wirklich trifft und dadurch frei wird. Gut Beobachtende lernen bald aus dem Eindrucke der Hand und der Veränderung im Gesichte mit Gewißheit schließen. Es darf nur ein Schlag auf einmal geschehen, und nach jedem einzelnen Schlage hat die Blindekuh das Recht, den Thäter anzugeben; geschehen aber zufällig zwei Schläge, so kann sie auch zwei Personen als Thäter angeben, und sie wird frei, wenn sie auch nur einen davon trifft. Dasselbe ist auch der Fall, wenn sie die schlagende Hand ergreift und festhält. —

Man sieht leicht ein, daß dergleichen Uebungen für junge Leute nützlich sind; man kann nicht früh genug anfangen, Gesichtsveränderungen bemerken zu lernen. Das Spiel hat auch für die Umstehenden den Nutzen, feste Farbe halten, ich meine, ihre Gesichtszüge beherrschen zu lernen, und der Erzieher kann hier gewiß mehr nützliche Beobachtungen über diesen und jenen Charakter sammeln, als in den meisten ernsthaften Lehrstunden. Für sehr empfindliche Spielgenossen, die weder Schmerz noch Gelächter ertragen mögen, ist dies Spiel heilsam. In den Casernen schlagen die jungen Burschen nicht einmal mit den Händen, sondern mit den Schäften der Stiefel und nicht auf die Hand, sondern den Hintern; für unsere Zwecke ist dies aber nicht wohl schicklich, und überdem verliert das Spiel dadurch von seinem Gehalte; denn bekanntlich sitzt der Sinn des Gefühls nicht dort, sondern in der Hand; wird also diese nicht gebraucht, so fällt die Beurtheilung durch's Gefühl weg.

Bei den Griechen war der *Κολλαβισμος* dasselbe; denn das *Κολλαβιζειν* bestand darin, daß der Geblendete den errieth, welcher ihm einen Schlag gegeben hatte, oder vielleicht auch, daß er angab, mit welcher Hand es geschehen sei. Hier heißt es: Wer war's?, weil dies die Hauptfrage dabei ist.

Ich sitz' auf einem Tisch.

Die Kinder sitzen dicht nebeneinander. Ein erwähltes kommt rückwärts auf sie zu und setzt sich auf des einen Kindes Schoß. Das Kind, auf dessen Schoß das erwählte sitzt, hat mit verstellter Stimme einen Laut zu geben. Wird es errathen, löst es jenes ab; im anderen Falle wird das erwählte fortgeplumpsackt und darf noch zweimal wiederkehren. (S. auch Rochholz S. 435).

Der blinde Prophet. („Nachbar, mit Gunst!".)

Die Spielenden stehen hintereinander in einer Reihe. Der Zweite spricht zum Ersten, indem er dessen Augen mit den Händen leicht verhüllt: „Nachbar, mit Gunst!" Unterdessen schleicht sich

ein anderer vom Spielleiter heimlich Bezeichneter heran und zupft den Ersten sanft an der Nase, am Haar oder am Kinn ꝛc. Auf die Frage des Ersten: „Wer neckt mich?" muß jener einen Ton von sich geben, und dieser darnach errathen, von wem er geneckt worden ist. Gelingt es ihm, so ist er befreit, und wird Letzter in der Reihe, während der Neckende nun seine Stelle vertritt. Im anderen Falle schleicht ein Anderer heran, neckt wieder ꝛc.

Die Tippnuß. („Tipps"; „Glücksgriff").

Jedes Kind setzt eine gleiche Anzahl Nüsse auf den Tisch, bunt durcheinander. Jetzt bückt sich das eine unter den Tisch, ein anderes bezeichnet eine Nuß als Tippnuß, und nun kann sich jenes wieder erheben und darf die Nüsse einzeln wegnehmen, bis es die Tippnuß berührt. Sobald dies geschieht, sprechen die Anderen schnell „Tipps!". Nun bückt sich ein anderes Kind; es wird abermals die Tippnuß ernannt ꝛc. Sobald die Nüsse „alle" sind, muß von Neuem gesetzt werden. Aus den Blicken und dem Verhalten der Kinder ist in der Regel zu erkennen, welche Nuß wohl die Tippnuß sei, und das betr. Kind kann somit reiche Beute machen. —

Es ist hier die beste Gelegenheit, noch einige der sog. Rathespiele anzuführen, gleichviel, ob und welche Geistes- und Körperkräfte sie bethätigen.*)

a) **Bock, Bock, wieviel Hörner hab' ich?** („Fingerspiel"; „Will der Schmied das Roß — die Eselin bei Fischart — beschlagen, wieviel Nägel muß er haben?"; „Hörnerspiel" bei Amman"; „Mora" bei den Italienern — in etwas veränderter Form; „Niggeli, Neggeli, Nägeli-Stock, wieviel Hörner hat der Bock?" — Einer stellt sich gebückt auf, ist also Bock; ein Anderer sitzt auf, ist Frosch;

*) Der Verfasser GutsMuths sowohl, als auch der Herausgeber der 4. Aufl., Prof. F. W. Klumpp, erwähnen zwar diese Spiele nicht, und sie mögen wohl ihre guten, mir nicht unverständlichen Gründe des Verschweigens dieser Spiele gehabt haben; allein mehrere der letzteren sind ja uralt und doch ewig jung geblieben, andere wieder sind fast über die ganze Erde verbreitet und erwecken so viel Lust unter der Jugend, daß man sie fast täglich spielen sieht; es müssen also doch diese Spiele ihren großen Reiz für das Kindesgemüth haben. — Gewinnstspiele sind sie an sich nicht, wenigstens nicht mehr und nicht weniger, als jedes andere Spiel —, und deshalb kann ich mir es nicht versagen, wenigstens einige derselben aufzunehmen. O. Sch.

ein Dritter ist Wächter oder Schiedsrichter. Der Reiter hält eine beliebige Anzahl Finger in die Höhe und fragt: „Bock, Bock, wieviel Hörner hab' ich?“ Erräth der Bock die betr. Zahl Finger, so wird er Frosch, Jener Bock, im anderen Falle hat er weiter zu rathen. — Oder es wird von 5 Kindern gespielt: Eins kniet vor einem anderen, welches sitzt, und legt diesem den Kopf in den Schoß. Das sitzende Kind hebt einige Finger in die Höhe; erräth das knieende die Anzahl nicht, so wird es von den anderen geplumpsackt. Bei K. Simrock lautet der Spruch:

„Knibes, Knabes, röstige Rabes,
Bockmann, wieviel Horn stohn op?“
„Eins! (Zwei ꝛc.)“
„Hättstu beßer gerode
So wärste Künig worde.“

Auch hört man:

Mingeldi, mingeldi, hopp, hurräh,
Wieviel Finger sind in die Höh'?

Bei dem Moraspiel, das bereits in der antiken Welt und noch heute in Italien leidenschaftlich gespielt wird, ist es die Aufgabe der beiden Spieler, gleichzeitig und blitzschnell die geballte Faust zu öffnen und die von dem Gegner ausgestreckte Anzahl der Finger zu errathen, um sie sofort laut rufend zu verkündigen. Während unseres Aufenthaltes in Rom — wird in der Börsenzeitung von 1871 erzählt — ergötzten wir uns häufig an dem Anblicke passionirter Spieler, um die sich gewöhnlich bald ein großer mit Spannung theilnehmender Zuschauerkreis bildete, ähnlich wie um die Bocciaspieler, die oft in Ermangelung von Kugeln mit Marmor und Thonscherben aus antiken Ruinen spielten, und um die Schleuderer, welche die mit einer Schnur um das Handgelenk befestigte Scheibe mit großer Kraft und Geschicklichkeit in die Weite warfen. Das Moraspiel, welches die alten Griechen das „Aufschlagen der Finger“, die Römer aber „micare“ nannten, führt uns treffend ein antikes Vasengemälde in der Pinakothek zu München vor, auf welchem 2 Liebesgötter, wohl Eros und Anteros, auf Felsenstücken einander gegenüber sitzen. Jenes blitzschnelle gegenseitige Errathen der Anzahl der ausgestreckten Finger muß schon uralt sein, da wir es schon auf altägyptischen Bildern ganz in derselben Weise dargestellt sehen. Von einem Manne, dessen Redlichkeit über alle Zweifel erhaben, sagten die alten Römer: „Mit ihm kann man im Dunkeln Mora spielen!“

b) **Brüderchen, wer klopft?** Inmitten des Kreises sitzen zwei der Gespielen Rücken an Rücken mit verbundenen Augen. Jetzt kommen die anderen der Reihe nach heran; jeder berührt den Kopf eines dasitzenden, und dieser fragt seinen Kameraden allemal: „Brüderchen, wer klopft?“ Wird von ihm der klopfende errathen, so löst dieser ihn ab.

c) **Gerade oder ungerade?** („Paar und Unpaar"; caput aut navis" bei den Römern; „castillo y leon" bei den Spaniern; „Jioro santo" bei den Italienern; „Ring-side or cross-side" bei den Engländern). — Einer nimmt kleine Gegenstände, z. B. Bohnen, in die Hand und fragt den Anderen: „Grad oder ungrad?" Erräth es der Andere, so bekommt er die Bohnen, im Gegentheile hat er eine Bohne darauf zu legen, damit z. B. aus dem Ungerade ein Gerade wird. Oder es wird nur mit einer Münze gespielt, und dieselbe in die Luft geworfen. Ehe sie wieder niederfällt, muß die Seite der Münze genannt werden, welche sie nach dem Falle oben aufzeigen soll.

d) **Münz oder Unmünz?** Zwei setzen eine bestimmte Anzahl Knöpfe ein. Der Eine schüttelt die Knöpfe in den Händen und sagt zum Anderen: „Was willst', Münz oder Unmünz?" Dieser nennt eine Sorte. Jener wirft darauf die Knöpfe aus der Hand; diejenigen, die das Oehr nach Oben kehren, sind Münz, die anderen aber Unmünz. Je nachdem der Andere gerathen hat, gehören ihm diese oder jene; die übrigen bleiben dem Werfer, der im neuen Spiele zu rathen hat.

e) **Auf welchem Finger sitzt der Has'?** Das eine Kind nimmt eine Bohne in die Hand, schließt diese und fragt das andere: „Auf welchem Finger sitzt der Has'?" Es antwortet z. B: „Unter dem Mittelfinger!" Jenes öffnet nun die Hand. Hat dieses richtig gerathen, so erhält es die Bohne; im anderen Falle zahlt es eine.

f) **Stöckeln** („Blättlen"; „Plöchlin" bei Fischart). Auf ein Stückchen Holz oder auf einen Stein legt jeder Spielgenosse einen Knopf. Aus einer gewissen Entfernung wirft jeder darnach mit einem Pflöckchen, Steinchen ꝛc. Wer das Ziel am besten erreicht hat, schlägt die Unterlage mit den Knöpfen um und steckt die mit aufwärts gerichtetem Oehr ein. Die übrigen nimmt der zweite, wirft sie in die Höhe und steckt nach ihrem Niederfallen auch diejenigen ein, deren Oehr nach Oben gekehrt ist; dasselbe thut mit den übrigen der dritte ꝛc. (S. Rochholz S. 427).

Im 16. Jahrh. verboten Züricher Sittenmandate das „Gerad- und Ungeradspiel, das Blattenschießen und Stöckeln".

g) **Winklewang.** (In der Wetterau: „Binklebank, in welcher Hand?") Erräth das Kind die richtige Faust, so gehört ihm das Darinbefindliche. Ein (kleines) Kind nimmt hinter dem Rücken

einen Gegenstand in die eine Hand, schließt darnach beide Hände zur Faust, streckt sie vor und legt die eine Faust über die andere, das andere Kind dabei fragend: „Winklewang, wo steht der Schrank, unten oder oben?"

* h) **Fuhrwerknamen.** Das durch einen Abzählreim bestimmte Kind entfernt sich. Die Uebrigen wählen jetzt Fuhrwerksnamen. Jenes kehrt zurück und wird gefragt: „Worauf willst Du heim reiten?" Erräth es ein gegebenes Fuhrwerk, so setzt es sich auf den Inhaber des betr. Namens und wird von diesem zu einem bestimmten Ziele getragen, im anderen Falle aber fortgeplumpsackt.

i) **In den Wald fahren.** Das eine Kind hat einen Knopf, eine Nuß ꝛc. in der Hand und spricht zum anderen: „Ich fahr in'n Wald". — Ich komm mit! — „Auf wem willst Du reiten? — Auf dem! — Das rathende Kind zeigt damit auf eine Hand jenes Kindes und erhält, wenn es richtig gerathen, was darin ist.

Der Gerichtshof oder das Amtmannsspiel.

Obgleich dieses Spiel in manchen Gegenden bekannt genug ist, so gebe ich ihm doch vor manchen nagelneuen Spielen den Vorzug, bei welchen es weder mit Ernste noch Spaße recht fort will. Es sind wenigstens sechs Personen dazu nöthig. Man nimmt aus einem Kartenspiele so viel Blätter, als Personen da sind. Die eine bedeutet den Amtmann, eine andere den Kläger, eine dritte den Gerichtsdiener oder Büttel, eine vierte den Dieb. Alle übrigen Personen sind Bauern; übrigens kann man auch eine davon zum König, eine andere zum Edelmann stempeln. Man mischt und vertheilt sie so, daß Jeder eine bekommt, und von jetzt an ist jede Person das, was ihre Karte vorstellt: Amtmann, Kläger, Gerichtsdiener, Bauer, König, Edelmann oder Dieb. Der neue Amtmann giebt sich ein gravitätisches Ansehen, und macht sich durch Auflegung seiner Karte in dieser Würde bekannt. Ihm folgt der Gerichtsdiener mit ähnlicher Gebärde und bewaffnet sich mit einem zusammengedrehten Taschentuche. Ihm schleicht endlich der Ankläger ängstlich nach, weil er wohl weiß, daß er auf ein heißes Pflaster gerathen wird, und legt seine Karte ebenfalls auf. Alle übrigen Personen halten sich in ihren Würden geheim. Jetzt kommt der Ankläger in's Amt, um die Rolle einer Person zu spielen, der etwas gestohlen ist. „Herr Amtmann, ich

klage; mir ist das und das gestohlen!“ — „Wißt Ihr den Dieb?“ — „Ach, nein! — erwiedert er — aber geben Sie mir Ihren Gerichtsdiener mit, ich will ihn suchen.“ Der Amtmann warnt ihn, nicht auf unschuldige Personen zu treffen, weil es ihm sonst theuer zu stehen kommen würde, mit den Worten:

„So nimm den Büttel und suche den Dieb.
Doch wäre mir's wahrhaftig nicht lieb,
Träfst Du beim Suchen Gespenster
Oder wohl gar die königlichen Fenster.“

Endlich ziehen Gerichtsdiener und Kläger ab. Dieser durchspät die Gesichter der übrigen Mitspieler mit größtem Eifer, um eine verrätherische Spur zu finden.

Nach bedächtigem Erwägen läßt er endlich den Büttel anklopfen. „Holla!“ — ruft dieser, indem er mit dem Plumpsacke vor dem Platze der verdächtigen Person auf den Tisch klopft — „hier soll's nicht gar richtig sein.“ „Was giebt's?“ erwiedert der Aufgeforderte. Der Büttel giebt ihm nun zu verstehen, wie ihn sein Begleiter des Diebstahls verdächtig halte u. s. w. Es kommt zum kurzen lustigen Wortwechsel, bis er die Karte auflegt und dadurch den Beweis der Schuld oder Unschuld giebt. Hat er die Sieben, und ist er also der Dieb, so muß er sich ergeben und wird zum Amtmann geführt, der ihm nach Urtheil und Spruch einige Schläge mit dem Plumpsacke von dem Büttel in die Hand geben läßt; ist er aber unschuldig, so entsteht ein gemachtes lustiges Gezänke, die unschuldige Person eilt mit Beiden zum Amtmann, zeigt diesem ihre Karte, z. B. die Zehn, vor, sagt, daß sie um zehn Uhr zu Hause gewesen wäre und also nicht gestohlen haben könne, und der Ankläger erhält auf Befehl des Amtmannes zehn Streiche in die Hand. Ist gar der König des Diebstahls angeklagt, so wird die Strafe noch stärker bemessen. Hierauf muß der Ankläger wieder fort und den Dieb suchen. So oft er auf einen Unschuldigen stößt, erhält er seine Strafe, bis endlich der Dieb gefunden und abgestraft wird. Hier endigt sich dann der Spielgang, man mischt von Neuem.

Man muß gestehen, daß hierzu genaue Beobachtung gehört, so wie bei dem vorigen Spiele. Man verachte also ja dies Spiel nicht, weil es gemein ist. Es gewährt den jungen Leuten ungewöhnlich viel Vergnügen und ist dabei unschuldig. Dies ist zur Empfehlung eines Spieles schon genug; überdem aber ist auch hier der Plumpsack für zu empfindliche junge Leute ein ganz nützliches Instrument. —

Man hat bei diesem Spiele noch manche Gesetze, wodurch

die Aufmerksamkeit rege erhalten, Vergeßlichkeit bestraft und die Lustigkeit befördert wird. Z. B., der Büttel muß vor der Strafvollziehung allemal erst mit dem Plumpsacke auf den Tisch klopfen und zum Schlusse dies wiederholen. Vergißt er es, so bekommt er von dem Bestraften alle Schläge zurück. Doch ist dieser an eben dasselbe Gesetz gebunden. Dasselbe findet auch statt, wenn der alte Büttel dem neuangekommenen den Plumpsack übergiebt. —

Das Augenräthsel.

(„Pflöckchensuchen"; „Steinverberga" bei Fischart; „Balleschobbe" bei Rochholz; „Rathe, rathe, wer hat im Reihchen mein silbern Steinchen?" bei Jacob.)

Bei diesem Spiele muß eine gewisse kleine Vorrichtung, die man verheimlicht, ob sie gleich in der Gegenwart Aller geschieht, durch's Auge errathen werden, daher der Name. Die im Kreise befindliche Gesellschaft legt bei vorgehobenen Armen die Innenfläche der Hände zusammen, und es geht z. B. der Spielleiter, ebenfalls die Hände in der genannten Weise, aber in denselben ein Pflöckchen (ein Kieselsteinchen, ein Bällchen, eine Marke) haltend, an der Reihe hin, um mit den Worten:

„Hänschen, halt's fest,
Wie der Baum seine Aest',
Wie der Ring seinen Demant!
Wer's hat, sag's Niemand'!
Lieber Engel, komm'!" (— Schettler's Turnspiele).

oder: „Ich will's Hölzchen einstreichen,
Will's gar Niemand zeigen,
Wills meinem nächsten Nachbar sagen,
Der mir mäht, der mir sät,
Der mir den Pflug zum Thor 'naus dreht.
Immer dreh', immer dreh', immer, ich hab' mein Hölzchen nimmer!"

(Dunger's Kinderlieder aus dem Vogtlande.)

seine Hände schnell durch die etwas nach Oben geöffneten Hände der Gereiheten zu ziehen und dabei das Pflöckchen in die Hände des einen oder des anderen unbemerkt gleiten zu lassen. Ist der Spielleiter bei den letzten angekommen, so dürfen nach wie vor die Hände von Niemanden geöffnet werden, vielmehr kommt jetzt der Pflöckchen-Suchende herbei, um die geschlossenen Hände zu befühlen,

(„auch wohl die Stirn, um aus der Wärme derselben auf das gerade hier verborgene Bällchen zu schließen") und darnach Einen mit den Worten „Schlag auf!" zum Oeffnen der Hände aufzufordern. Findet sich hier das Pflöckchen, so löst dieser den Suchenden ab, im entgegengesetzten Falle sucht er weiter, bekommt aber vorher einen Plumpsackschlag. — Nach einer anderen Spielweise muß das betr. Kind mit dem Suchenden so lange herumgehen, bis sie alle Spielende in 2 gleiche Haufen gebracht haben, die dann an einer Stange so lange um die Wette ziehen, bis eine Partei umgerissen und somit besiegt ist." (Rochholz.)

Händeklopfen. („Im Reep" — d. i. im Seil — in Kiel.)

Die im Kreise stehenden Kinder halten in ihren Händen, wie vorhin, eine angespannte Schnur, und bewegen dieselbe ununterbrochen rechts oder links herum. Der Erwählte steht in der Mitte und sucht eine der schnellbewegten Hände zu schlagen; doch ist jeder Mitspieler berechtigt, die bedrohte Hand von der Schnur hinweg zu thun, so daß es jenem nur mit Klugheit und Gewandtheit gelingen wird, einmal zu treffen. Schlägt er fehl, so erhält er einen Plumpsackschlag. Der Getroffene löst den Erwählten ab.

Der Ringsucher.

Die Gesellschaft sitzt im Kreise und hält mit den Händen ein Band fest, das durch einen Ring gezogen und mit beiden Enden zusammengeknüpft ist. Indem sich nun der Ring ununterbrochen von Nachbar zu Nachbar schiebt und allenfalls dabei nach der Melodie: Jung, fröhlich und ꝛc. gesungen wird:

„Fort, Ringelchen, gleite behende wisch wisch!
Entschlüpfe den Augen des Suchenden frisch;
Kommt dann dieser Herr vor die unrechte Thür,
So grüßt ihn liebkosend mein Plumpsäckchen hier."

oder nach der Mel. auf S. 181:

„Ringlein, Ringlein, Du mußt wandern,
Von dem Einen zu dem Andern
Das ist herrlich, das ist schön,
Ringlein, du mußt wandern gehn!",

oder, wenn man sich das Ringelchen als „Wiesel" denkt, vom Jäger gesprochen wird:

Es läuft ein Wiesel in dem Wald! — Jetzt hab'
ich es verloren! — Jetzt hab' ich es gefunden
— und fang' mein muntres Wiesel!,

oder indem man durch ähnliche Bewegung das Ringlein zu schieben und zu verbergen vorgiebt, steht der Sucher im Kreise, durchspürt Hände und Gesichter, um ihm auf die Spur zu kommen. Glaubt er diese zu haben, so fährt er zu und hält die Hände fest, in denen er es vermuthete. Hat er es wirklich erwischt, so giebt die Person, bei welcher es gefunden ist, ein Pfand und muß das Amt des Suchers übernehmen; im Gegentheile aber giebt sie ihm einen Schlag mit ihrem Plumpsacke, den jeder Sitzende dazu bereit hat, und der Sucher bleibt Sucher. Es entstehen allerlei lächerliche Auftritte, und das Spiel ist nicht nur übend für den Sucher, sondern auch belustigend für die Anderen.

Etwas anders gestaltet sich dieses Spiel unter dem Namen

Knotenspiel.

Während des Gesanges und während des Wanderns der Kinder und der mit einem Knoten versehenen Schnur im Kreise gebietet der Suchende plötzlich „Halt!" Nachdem Alle stillstehen und schweigen, spricht jener:

„Wo ist der Knoten,
In wessen Hand?"

Bei dem der Knoten zufällig sich findet oder am nächsten ist, der hat sich zu melden, und Alle sprechen darnach:

„Sing' uns was,
Sag' einen Spaß,
Erzähl' eine Geschichte,
Sag' ein Gedichte —
Fällt Dir Nichts ein? —
Was, das ist einerlei!
Doch mußt Du fertig sein,
Sobald wir zählen drei!"

Die Gesellschaft zählt nun 1, 2, 3!, worauf der Knoteninhaber in den Kreis tritt und irgend etwas aus seinem Wissensschatze zum Besten giebt. Gelingt es, so singen die Kinder, ihn umtanzend:

„Hat's brav gemacht, hat's brav gemacht,
Drum wird er auch nicht ausgelacht!",

Im anderen Falle wird er entweder aus dem Kreise hinausgeplumpsackt, oder die Kinder singen:

„Hat's schlecht gemacht, hat's schlecht gemacht,
Drum wird er auch recht ausgelacht!"

Thaler, Thaler, du mußt wandern!

Im Kreise sitzend oder stehend langen sich die Spielenden unter dem Gesange:

„Thaler, Thaler, du mußt wandern
Von dem Einen zu dem Andern;
Das ist herrlich, das ist schön,
Thaler, du mußt wandern gehn!" (Mel. s. S. 184 .)

einen Thaler oder eine andere größere Münze zu. Die zulangende Bewegung der Arme und der Hände nach dem r. und dem l. Nachbar zugleich wird fort und fort von Allen ausgeführt, also auch von denen, die die Münze nicht in der Hand haben, und zwar, um den in der Kreismitte Stehenden, also den Suchenden, im Unklaren zu lassen darüber, in wessen Hand die Münze ist. Sobald der Suchende eine Hand erfaßt, schweigt der Gesang, und alle Hände ruhen, worauf er einen Mitspieler auffordert, den Thaler herauszugeben; hat dieser ihn, so wird er Suchender, wenn nicht, beginnt der Gesang und das Zulangen von Neuem. — Es kann jedoch auch fort und fort gesungen werden, und der Suchende hier und da gleich während des Gesanges die Hände der Mitspielenden erfassen, um zu sehen, ob der Thaler sich darin befindet. — Ist der Suchende von dem Inhaber des Thalers weit entfernt, kehrt er ihm etwa gar den Rücken zu, so kann dieser auch mit dem Thaler klopfen, muß ihn aber sofort, um nicht ertappt zu werden, nach der l. oder der r. Seite hin weitergeben. —

Auch dieses Spiel war früher ein Ballspiel; statt des Thalers wanderte ein Ball von Hand zu Hand, wie bei dem Spiele „der Abt von St. Gallen." In Norddeutschland hieß es: „hôlt den ball fast." Bei K. Simrock heißt der Spruch zuletzt:

„Ei, wie schön, ei, wie schön,
Läßt er sich die Nase dreh'n!"

Eine Abweichung hiervon ist das

* Schlüsselsuchen. (Schuhsuchen).

Hierbei sitzen die Knaben mit gebeugten Beinen am Boden

und geben den Schlüssel (den Schuh, den Pantoffel) unter den Beinen hinweg weiter. Von dem nachfolgenden Reime spricht dabei Jeder der Reihe nur eine Silbe:

„Der Schlüssel zum Sack,
Wo der Hafer d'rin stak,
Wo das Pferd d'raus fraß,
Wo der Mann drauf saß,
Der den Hund jug (jagte),
Der den Hasen schlug!
Der Herr von der Dechanei („Achselei")
Soll auch dabei sei'!"

Ein echtes Augenräthsel ist auch das

Angeln. („Alle in ein'n Teich!")

Die ganze Gesellschaft sitzt gedrängt um einen Tisch. Jeder hat vor sich seinen Teich (einen kleinen Kreis von Kreide), und auf der Tischmitte ist ein großer Teich, der Gemeindeteich. Der Fischer hat eine kleine Angelruthe, daran eine Schnur mit einer zusammenziehbaren Schlinge am Ende, und spricht: „Jeder in sein'n Teich!", und Alle setzen ihre Zeigefinger in ihre besonderen Teiche. Oder: „Jeder in's Nachbars Teich!" „Alle in 'n Gemeindeteich!" zc. Der Fischer legt vor der Aufforderung die Schlinge um den Gemeindeteich und zieht, sobald die Zeigefinger den Gemeindeteich berühren, schnell die Schlinge zu. Wer nicht rasch genug die Hand zurückzieht, dessen Zeigefinger zappelt als Fisch an der Angel. Der Gefangene giebt ein Pfand. Der kluge Fischer zieht jedoch nicht allemal die Schlinge zu, sondern läßt die Fischlein sicher werden. Man liest es ihm in der Regel in den Augen, wenn er einen Fang thun will.

Der Wahrheitsspiegel.

Es ist eine bekannte Wahrheit, daß der unser Freund sei, welcher uns unsere Fehler aufdeckt; leider ist sie aber nie recht Mode gewes'n. Vielleicht ist die Jugend dafür empfänglicher; wenigstens meine ich es gut, indem ich ihr folgendes Spiel mittheile, das zwar schon ziemlich bekannt ist, aber hier etwas umgearbeitet erscheint. Man theilt jedem von der Gesellschaft ein Octavblatt Papier mit, worauf er oben seinen Namen als Ueberschrift setzt; dann rollt Jeder dieses Blatt zusammen und wirft es, wie beim Loosen, in ein Behältniß. Ist dies geschehen, so zieht Jeder ein Blatt heraus und schreibt unter den Namen etwas über die Person, die er gezogen hat, nieder. Dies

Etwas ist Tadel, entweder den körperlichen Anstand im weitesten Sinne oder das Verhalten der Person betreffend, wie man das nun vorher ausgemacht hat. — Gebrechen des Körpers oder des Geistes können als unwillkürliche Gegenstände, wie sich's von selbst versteht, dem Tadel nie mit unterworfen werden. — Hat Jeder seinen kurzen Satz einfach oder witzig, prosaisch oder poetisch, doch immer mit Humanität und Anstand im Ausdrucke niedergeschrieben, so werfen Alle die zusammen gerollten Blätter wieder ein, vermischen sie, ziehen und unterschreiben sie von Neuem. Dies wird so lange wiederholt, bis die Seiten voll geschrieben sind. Zieht Jemand seinen eigenen Namen heraus, so muß er mit einem Anderen das Blatt tauschen. Will man dies aber vermeiden, so kann man die Ziehung ganz weglassen und die Einrichtung so treffen, daß Jeder das ledige Blatt, nachdem er seinen Namen darauf geschrieben hat, dem Nachbar rechter Hand giebt, und daß alle Blätter nach und nach ganz rechts herum, von Person zu Person, bis an ihren Eigenthümer zurückgehen. Die Ziehung hat jedoch andere Vorzüge. Ist man endlich mit dem Niederschreiben fertig, so wählt man Einen zum Vorleser. Dieser nimmt die Blätter, setzt sich abgesondert, so daß Niemand ihm hineinsehen kann, zieht eines nach dem anderen aus dem Gefäße, nennt den Namen und liest die darunter geschriebenen Bemerkungen einzeln vor. Bei jeder hat die genannte Person das Recht, den ihr unbekannten Kritiker zu errathen. Sie durchspähet zu dem Ende die Gesichter und sucht ihm hieraus auf die Spur zu kommen. Hierin liegt das Beobachtende des Spieles, und ebenso in den Bemerkungen, welche man niederschreibt, und die auf Beobachtung gegründet sind. Erräth sie den Kritiker, so muß er ein Pfand geben. Im Gegentheile aber entwischt er ungestraft. Jedes Pfand aber wird am Ende dadurch eingelöst, daß der Herr desselben einen seiner Fehler frei bekennen muß. Hat man nach der obigen Angabe ohne Ziehung, nur unter Herumgehen der Blätter, die Bemerkungen geschrieben, so darf sie der Vorleser nicht nach der Reihe vorlesen, weil man sonst ihren Verfasser leicht abzählen könnte. Dieses Spiel verlangt gute Aufsicht und gute Stimmung der Theilnehmer.

Das Federspiel.

Diese kleine Spielerei kann für den Augenblick anregend sein, so wie sie bei aller ihrer Kleinheit nicht ohne Anspruch auf Beobachtung und

Beurtheilung ist, wenn kleine Knaben oder Mädchen damit tändeln. Man kann das Spielzeug, ein Bündel Zahnstocher, zwar kaufen; besser ist's, Fritzchen macht sich's selbst. Er schneidet aus einem Schachteldeckel 60 oder 100 kleine Hölzchen, dick wie eine starke Stricknadel, lang etwa 6 Ctm., und bittet Fränzchen zur Theilnahme, weil's ruhig im Zimmer zugehen soll. Er faßt alle Hölzer zusammen und läßt sie eine gute Spanne hoch aus der Hand herab, die Enden unten, auf den Tisch fallen, dann liegt Alles in einem verworrenen Haufen über einander. Jetzt kommt es darauf an, ein Hölzchen nach dem anderen von dem Haufen herabzunehmen oder zu schnellen, doch so, daß kein anderes benachbartes dadurch im mindesten bewegt oder berührt wird. Hierzu hat jeder ein ähnliches kleines, doch am Ende etwas krumm und hakenförmig gebogenes Holz oder eine zugespitzte Federspule, deren Spitze durch das Halten an eine Flamme hakenförmig gebogen wird (daher der Name „Federspiel“), zwischen den Fingern. Er betrachtet den Haufen genau, sucht sich das am freiesten liegende Hölzchen, faßt es mit dem Haken und schnellt es behende von dem Haufen hinweg. Dann macht er sich über ein zweites her, hebt es heraus u. s. w., ein Stück nach dem anderen, so lange, bis ein benachbartes berührt oder durch das Wegschnellen in Bewegung gesetzt wird; dann kommt Fränzchen an's Spiel und macht es eben so. Wer am Ende die meisten Hölzchen herab gebracht hat, ist Gewinner.

Vexirspiele.

Necken heißt: Jemanden zum Zorn reizen, um sich über die Ausbrüche desselben zu belustigen. Jeder Affekt ist im gewissen Grade des Ausbruchs lächerlich; wer lacht nicht, wenn der Reiter sein Pferd nicht bändigen kann, so lange ihm kein Unglück droht? Weil nun alle Welt lieber lacht als weint, so ist das Necken etwas sehr gewöhnliches; aber immer bleibt es unmoralisch und nur in einzelnen pädagogischen, mit vieler Behutsamkeit verbundenen Absichten erlaubt. Vexiren heißt nicht necken, soll wenigstens hier nicht so viel heißen. Freilich wird die Moral immer noch durch die Finger sehen müssen, wenn wir uns auf eine leichte freundschaftliche Art über irgend eine Unbehülflichkeit des Anderen lustig machen. Allein sobald dieser wirklich durch eine Ungeschicklichkeit eine leichte Schuld auf sich ladet, so erscheint die scherzhafte Neckerei als eine verdiente Strafe, und er kann sie also nicht empfindlich nehmen, oder wenn er es doch wollte, so ist es immerhin gut, eine solche reizbare Empfindlichkeit an das Ertragen eines verdienten, zumal freundschaftlichen und leichten Spottes zu gewöhnen, und

die Jugend auch so auf den spätern Lebensernst vorzubereiten. Nur muß auch hier Jeder nach seiner Eigenthümlichkeit behandelt werden, und es ist Pflicht des Erziehers, streng darauf zu sehen, daß Keinem wirklich weh gethan werde.*

a) **Wer das nicht kann, der kann nicht viel.** Diese kleine Posse ist eigentlich kein förmliches Spiel, doch fähig, einige Augenblicke zu unterhalten. A nimmt ein Messer, einen Schlüssel oder so etwas in die Rechte, klopft damit, indem er die Worte spricht: „Tralirumlarum Löffelstiel, wer das nicht kann, der kann nicht viel," taktmäßig und gleichsam die Silben abzählend auf den Tisch und giebt es dann mit der Linken seinem Nachbar B an der linken Seite. So geht das Ding in der Reihe herum. Jeder, der die eigentliche Bedingung nicht weiß, glaubt es sogleich nachmachen zu können, zählt eben so taktmäßig die Silben her und wird am Ende ausgelacht. Man macht's ihm nochmals vor, er wiederholt's und wird wieder verlacht; er versucht's auf alle Art ohne Erfolg. In dieser Form ist die Sache ein wirkliches Vexirspiel; ich habe oft gesehen, daß Personen empfindlich darüber geworden sind, weil das Gelächter immer zunimmt, je öfter man den Versuch wiederholt. Wer gar nichts von dem Spiele weiß, den führt sein Beobachtungsgeist nur sehr schwer darauf, daß das Messer mit der linken Hand dem Nachbar übergeben werden müsse. Noch hat der Gedanke dieses Spieles das Gute, daß er sich auf tausenderlei Art abändern läßt. Sitzt ein Kreis junger Leute beisammen, so kann jeder der Reihe eine solche Bedingung erfinden und die anderen versuchen, ob sie es wohl merken. Hierdurch würde die Sache zur wirklichen Uebung im Beobachten.

b) **Das Suchen der Pfeife.** („Rindenpfeiflin, Weidenböglin" bei Fischart). Die Hauptperson, welche die Pfeife sucht, darf das

---

* Bem. Alle diese Vexirspiele verlangen allerdings, daß, wie GutsMuths oben sagt, die Moral etwas durch die Finger sieht; denn sie enthalten alle mehr oder weniger eine absichtliche Täuschung — und diese ist an sich strafbar —; indem ich es aber den betr. Spielleitern überlasse, ob sie dieselben des vielen Scherzes wegen dennoch vornehmen wollen oder nicht, habe ich nicht nur die von F. W. Klumpp in der 4. Auflage weggelassenen Spiele von GutsMuths („Suchen der Pfeife", „die Kelle", „das Ritterschlagen") wieder aufgenommen, sondern auch noch einige andere hinzugefügt. Vergleiche auch, was GutsMuths selbst hierüber am Schlusse des Spieles „die Akademie der Wissenschaften" sagt.

Spiel noch nicht kennen. Die Gesellschaft setzt sich im Kreise umher dicht zusammen; auch muß der Kreis nur enge sein, damit Jeder den Sucher mit Bequemlichkeit erreichen kann. Während diesem zum Scheine von irgend einem das Spiel erklärt wird, heftet ihm ein Anderer heimlich die Pfeife mit einer Nadel an das Hintertheil des Kleides. Ist dies geschehen, so nimmt Einer die Pfeife und pfeift. Der Sucher wendet sich schnell um, um sie zu erhaschen, indem er aber die Hände der Personen durchsucht, pfeift schon wieder Einer. So kommt er in ein beständiges Herumwenden und Suchen; denn es scheint ihm, als wenn die Pfeife immer im Kreise herumginge, weil Jeder stets eine zulangende Bewegung macht. Wenn diejenigen, welche im Rücken pfeifen, recht behutsam sind, so wird dem Suchenden die Entdeckung schwer. Er wird lange vexirt, und ein lautes Gelächter endigt mit der Erklärung das Spiel. Man sieht leicht ein, inwiefern zu diesem Spiele auch Beobachtung nöthig ist. Göthe beschreibt in seinen „zahmen Xenien" (Band III) das Spiel ganz kurz:

„Kennst Du das Spiel, wo man im lust'gen Kreis
Das Pfeifchen sucht und niemals findet?
Weil man's dem Sucher, ohne daß er's weiß,
In seines Rockes hintre Falte bindet,
Das heißt an seinen Steiß?"

c) **Die Kelle** („der Rührlöffel"). Zwei Personen, X und Y, die das Spiel kennen und mit denen man sich verabredet hat, setzen sich auf 2 Stühle mit den Lehnen gegeneinander unter das Laken. Dem A, welcher das Spiel nicht kennt und mit im Kreise herumtanzt, giebt man die Kelle, und dieser giebt z. B. dem X einen gelinden Schlag damit. Dieser, der vorher schon wußte (oder wenigstens aus der Umstellung der Frage: „Wer war's?" in „Aber wer war's?" es sofort erkennt), wer ihn schlug, nennt den A, und dieser hat sich nun an des X Stelle zu setzen. Unterdessen nimmt Y, ohne daß es A bemerkt, die Kelle, schlägt den A und dieser rathet allemal falsch, weil er nicht ahnen kann, daß sein Nachbar es ist, der ihn schlägt, bis er schließlich in Folge des Gelächters der Anderen doch dahinter kommt, daß er der Gefoppte ist. Das Persische Ser der Kilim ist nach Hyde, de ludis oriental. Lib. II. pag. 265 dasselbe Spiel.

d) **Die verhängnißvolle Tasse.** Eine Untertasse ist über

der Oellampe unten am Boden rußig gemacht worden. Zwei Spielgenossen, von denen A mit dem Geheimniß vertraut gemacht worden ist, halten mit der linken Hand die mit etwas Wasser angefüllte Tasse. A beginnt nun den Zeigefinger der rechten Hand in's Wasser zu tauchen und macht sich einen nassen Strich über den Backen. B macht es auch. A streicht auf dem Rande der Tasse hin und fährt sich mit dem Finger über die Nase. B folgt. Nachdem A von der Tasse weg noch hier und da über sein Gesicht gefahren ist, und B ihm Alles hübsch nachgemacht hat, streicht er unten am Boden hin, wechselt aber nachher den Finger und bestreicht sich die Stirn. B thut dasselbe, hat aber den Fingerwechsel des A nicht bemerkt und schwärzt sich zum Ergötzen der Umstehenden die ganze Stirn.

e) **Das Scheibenschießen.** An einem Baume oder an einer Wand wird ein Bogen Papier, auf welchem ein ziemlich großer Ring gemalt ist, befestigt. Einem Kinde werden die Augen verbunden. Dasselbe soll mit vorgestrecktem Arme und Zeigefinger in den Ring stechen. Es geht bedächtig dem Ziele zu; unterdessen schleicht sich A in die Bahn und stellt sich so auf, daß das geblendete Kind mit dem vorgehaltenen Zeigefinger dem A in den Mund fährt; A schließt die Lippen, beißt also gelinde zu, und die Spannung der Zuschauer bricht bei dem Verwundern des geblendeten Kindes in ein lautes Zujauchzen aus.

* f) **Das Ritterschlagen.** Zum Lachen und Fröhlichsein giebt dieses Spiel viel Veranlassung. Man muß dazu Folgendes vorbereiten. Ueber 2 Stühle, zwischen welchen so viel Platz gelassen wird, als ein dritter Stuhl noch einnehmen würde, wird ein Laken gedeckt, das bis zum Boden herabreicht, damit man die Lücke nicht sieht. Obgleich nun das Spiel in einfachster Weise vor sich gehen kann, so mögen doch, wenn es möglich ist, folgende Umständlichkeiten Platz finden: Die ganze Gesellschaft verkleidet sich, so gut sie kann, in Ritter. Papierne Federbüsche auf den Hüten, Schürzen statt spanischer Mäntel über den Schultern, große Bärte unter den Nasen, lange Stöcke statt der Lanzen in den Händen, hölzerne oder wirkliche Degen an den Seiten ꝛc. geben das Ritterkostum. Zwei, welche die beiden ältesten Ritter vorstellen, setzen sich auf die beiden Stühle, die Anderen stehen von ihnen abwärts in

2 Halbzirkeln, in der Mitte befindet sich der Großmeister mit dem größten Degen, den man bekommen kann. Eine alte häßliche Maske bedeckt sein Gesicht, eine Stutzperücke seinen Kopf, sein Ganzes abenteuerliche Kleidung. Ein großer Foliant ruht auf seinen Händen. Er macht die Hauptperson und muß komische Laune und einige Beredsamkeit haben. Während diese Veranstaltungen getroffen werden, wird der Neuaufzunehmende von zwei Anderen an einem anderen Orte zur Feierlichkeit vorbereitet. Man sagt ihm, wie er sich zu benehmen habe und wartet so lange, bis die Gesandtschaft kommt, die ihn einladet. Der Großmeister sendet, wenn Alles fertig ist, einen Ritter, der ihn feierlich bei dem Namen nennt und einladet. Seine 2 Gefährten führen ihn hinein. Das Zimmer ist halb hell oder durch viel Lichter blendend gemacht. Der Großmeister fordert ihn vor sich; er wird gebracht und läßt sich auf ein Knie vor ihm nieder. Jetzt beginnt Jener eine pathetische Anrede über die Veranlassung der Feierlichkeit, über das Wesen und den Zweck des Ordens. Er liest ihm aus dem Folianten die Ordensgelübde, z. B. Verschwiegenheit, Tapferkeit &c., vor und läßt ihn geloben. Er erhält das obige ritterliche Kostüm, und der Großmeister ertheilt ihm mit seinem Schwerte feierlich 3 Ritterschläge. Hierauf führt er ihn zu den beiden ältesten Rittern, um ihn unter die Zahl der Gesellschaft dadurch aufzunehmen, daß er sich zwischen ihnen niederläßt. Er thut dies und setzt sich, indem die beiden Ritter gleichzeitig aufstehen, zwischen den beiden Stühlen — auf den Boden — nieder (, wenn man will, fügt GutsMuths hinzu, in eine vorher untergesetzte platte zinnerne Schüssel mit Wasser; wir würden aber rathen, ein gutes Polster unterzulegen).

g) **Das Wahrsagen.** Die eine Person läßt sich nach vielem Nöthigen endlich herbei, der Unsitte des Wahrsagens doch einmal nachzugeben. Freilich könne sie dies nur unter ganz ungewöhnlichen Umständen und unter Gebrauch einer Schüssel mit Wasser und eines Wirbelhaares. Die Schüssel wird alsbald herbeigebracht, zum Auszupfen eines Wirbelhaares läßt sich auch bald Einer herbei, zumal ja gerade diesem das Wahrsagen gilt. Alle Umstehenden werden veranlaßt, recht eng aneinander zu treten; der Wahrsagende legt hierauf das betr. Haar in das Wasser mit der Bitte an die Anderen, die Bewegungen des Haares ja auf's Genaueste zu be=

obachten. Nachdem er dieser und jener Bewegung des Haares eine Deutung untergelegt hat, und Alle seinen Worten lauschen, die Köpfe dicht über der Schüssel haltend, um das Haar beobachten zu können, schlägt er plötzlich mit der Hand auf die Wasserfläche, so daß es hochauf und den Neugierigen über den Kopf spritzt. —

Sollte nun wirklich gegen diese Spiele irgend Jemand Bedenken haben, so wird er dieselben aber gewiß nicht auf folgende Spiele, bei denen es einerseits gilt, einen Gespielen zum Lachen zu bringen, und anderseits, seinen Willen zu beherrschen und das Lachen zu „verbeißen", erstrecken wollen:

Frau Rose.

Zwei werden erwählt. Der Eine nimmt ein Stöcklein, der Andere faßt dasselbe an dem anderen Ende. Jeder läßt diesen an dem Stöcklein schnell um sich herumtanzen (was auch mit Fassung der inneren Hände bei gestreckten Armen geschehen kann). Wird dieser dabei nicht schwindelig oder lacht er dabei nicht, so ist er ein Engel; im anderen Falle ein „Rüpel" (Teufel). (S. Rochholz S. 486.) Bei Müllenhoff, Schlesw.-Holst. Sagen S. 486, findet noch ein Wettziehen zwischen Engeln und Teufeln statt. Bei K. Simrock wird dieses Spiel zu einem Pfänderspiele:

„Ich bin der Herr von Rech,
Verbiete Lach und Sprech:
Wer lacht und spricht
Ein Pfand verbricht.
Esel ꝛc., laß Dich hören!" oder

„Gugelhöpfli
Usem Töpfli,
Wer lächlet, wer schmätzlet
Wer d' Zähnli füre leht,
Der mueß es Pfand ge."

Böckchen, Böckchen, schiele nicht!

Vor einem Spielgenossen (dem Böckchen) steht ein zweiter als Aufseher. Sobald nun ein Mitspielender nach dem anderen herantritt, um durch allerlei Mienenspiel, durch Reden oder Zupfen (aber nicht durch Gewalt) das Böckchen zum Schielen, d. i. zum Wegsehen von dem Aufseher zu bringen, spricht dieser: „Böckchen,

Böckchen, schiele nicht!" und achtet darauf, daß das Böckchen kein Auge von ihm verwendet. Gelingt es dem Herangetretenen, das Böckchen zum „Schielen" zu bringen, so wird er Böckchen, im anderen Falle tritt ein Zweiter heran u. s. f., oder das Böckchen wird dennoch abgelöst und darf nun neckend an das neuerwählte Böckchen herantreten.

Mutter Sarah.

(„Vater Abraham", „Vater Eberhardt", „Papa Jokel").

Um ein sitzendes Kind (z. B. Sarah) stehen im Halbkreise die übrigen. Eins derselben nach dem anderen tritt heran, zupft die Sarah leicht am Haar (an der Nase, dem Ohr, dem Kinn rc.) und spricht unter allerlei komischen Gebärden — sie zum Lachen nöthigend —: „Mutter Sarah, ich zupfe Dich an Deinem grauen Haar (an Deiner spitzen Nas', an Deinem langen Ohr rc.), wenn Du wirst lachen, werde ich mich an Deine Stelle machen!" Lacht Sarah, so wird sie von dem Betreffenden abgelöst, wenn nicht, tritt der Nächste heran u. s. f. — Bei Simrock ziehen die Kinder im Kreise um ein in der Mitte sitzendes, das einen Stock trägt, und singen:

Ich ging einmal über den Kirchhof,
Da begegnet mir ein Bischof.
Der Bischof war jung und fein,
Er wollt nicht gerne allein sein,
Der Bischof, der Bischof, der Bischof.

Jetzt pocht das Kind mit dem Stab; vor welchem es pocht, das tritt vor und spricht:

Vater Eberhard,
Ich fasse Dich an Deinem ehrwürd'gen Bart.
Wenn Du mich wirst sehen lachen,
Werd' ich an Deiner Stelle wachen.

Das „Vater Eberhardt" spielt man etwas anders: Er bekommt eine Serviette dicht unter das Kinn gelegt und ein Seifenschüsselchen in die Hand. Dann ruft er Einen auf und dieser muß, ohne zu lachen, Folgendes sprechen und thun:

„Ihr Diener, Vater Eberhardt,
Sie sehen ganz schwarz um Ihren Bart,
Ich nehm' mir die Freiheit, in's Näpfchen zu greifen,
Um Ihnen das Bärtlein einzuseifen,
Es recht schön zu machen
Und dabei nicht zu lachen."

Das Bilboquet. (Der Kugelbecher).

Der Mensch ist zur Gesellschaft geschaffen, daher stehen „einsame Spiele“ immer im Widerspruch mit ihm, sind nie so angenehm, als die anderen, und wenn sie auch einen starken Grad des Vergnügens gewähren, so werden sie eben hierdurch den Spieler in die Gesellschaft zurücktreiben; denn die Freude drängt zur Mittheilung. Für das Drückende der Einsamkeit, im strengen Sinne, möchte daher wohl kein Spiel taugen, wenn es nicht mit einem Grade von Geistesanstrengung verbunden ist, der uns unsere ganze Lage vergessen macht. Allein von solcher Einsamkeit kann hier die Rede auch nicht sein Es ist aber oft der Fall, daß die Jugend an Gesellschaft von ihres Gleichen Mangel hat, daß Eltern und Erzieher am Spiele nicht theilnehmen können, und daher im Falle, daß weder Lust noch Gelegenheit zu irgend einer anderen Beschäftigung da ist Spiele wünschen, wodurch die Kleinen in ihrer Gegenwart oder Nähe unterhalten werden können. Zu diesen Spielen gehört das Bilboquetspiel und die nachfolgenden 4 Spiele.

Ein etwa 10 Ctm. langer zierlich gedrehter Stab von Knochen, Holz oder Elfenbein hat am oberen Ende eine kleine Schale, die in Form einer Halbkugel ausgedreht ist; sein unteres Ende läuft hingegen in eine Spitze aus. In der Mitte jenes Stäbchens ist eine seidene Schnur befestigt, und an dieser hängt eine Kugel. In derjenigen Stelle der Kugel, die bei dem Hängen die unterste ist, befindet sich ein Loch. Der Spieler, welcher das Stäbchen mit den Spitzen der Finger hält, übt sich, die herabhängende Kugel durch einen schnellen Aufzug der Schnur in die Höhe zu schnellen und sie mit dem Becher zu fangen, so daß sie darin liegen bleibt; dies ist bald gelernt. Er kehrt das Stäbchen um, so daß die Spitze nach Oben steht, wirft wieder die Kugel aufwärts und sucht die Spitze in das Loch zu bringen, um sie so aufzuspießen; dies ist weit schwerer. Die Bewegung der Kugel kann auf einige Arten abgeändert werden, am leichtesten ist das senkrechte Heraufziehen; schwerer wird das Fangen, wenn man sie in einem Bogen bald von Vorn, bald von der linken oder rechten Seite heraufschwingt. Erleichtert wird das Fangen mit der Spitze, wenn man die Kugel mit den Fingern herumschnellt, so daß sie bei dem Fangen rädelt. Das Spiel ist nicht neu. Heinrich III. von Frankreich spielte es schon. Der Missionär Egede fand es in Grönland unter der Jugend, und auf Anamoka sahen es die Engländer von Weibern spielen. Es verlangt bei aller Beschränktheit doch ziemlich viel Augenmaß und Beurtheilung der Behandlung des Geräths.

Das Bullenspiel. („Rollrädchen“, „Joujou“.)

Ich meine das Spiel mit einem Geräthe, welches der Bulle eines Dokuments ähnlich ist; kurz dasjenige, das wegen seines Geräusches als Joujou (oder Schuhschuh) bekannt ist. Zwei zierlich gedrechselte Scheiben von Holz oder Elfenbein sitzen an einer gemeinschaftlichen Achse, wie zwei kleine Räder, aber völlig fest und so nahe zusammen, daß nur ein Messerrücken zwischen beiden Platz hat. An der Achse ist eine seidene Schnur befestigt; diese wird um dieselbe herumgewickelt, das Ende davon aber um die Hand geschlungen, und das Geräth mit den Fingern derselben Hand gehalten. Läßt man es fallen oder wirft man es in willkürlicher Richtung fort, so erhält es durch das schnelle Abwickeln der Schnur eine rollende Bewegung und steigt wieder nach der Hand herauf, vermöge der Fliehkraft, indem sich die Achse wieder an der Schnur heraufwickelt.

Eine etwas geübte Hand benutzt diese Eigenschaft auf allerlei Art und schwenkt das Joujou nach Belieben in allen Richtungen. Dieses Spiel ist nicht alt; es soll durch die revolutionäre Vernichtung der französischen Adelsdokumente veranlaßt worden sein, indem dadurch der Adel so wie diese Bullen außer der Fliehkraft, alle Kraft verloren. Es wurde in manchen Städten bis zur Lächerlichkeit gespielt, so daß satyrische Blätter und Kupferstiche dagegen erschienen. Dessenungeachtet bleibt es ein unschuldiges, nicht ganz unnützes und unter den schon genannten Umständen nicht verwerfliches Spiel.

Das Ringelspiel. (Nürnberger Tand.)

Dies ziemlich allgemein bekannte Spiel verlangt nur Nachdenken, wenn man es noch nicht kann und den Versuch macht, die Ringe auf- und abzuspielen; sobald man aber die ganz leichten Regeln des Spieles kennt, wird es nur ein Spiel zur Förderung der Aufmerksamkeit und übt diese, sowie die Finger besonders dann, wenn man sich eine kaum hinreichende Zeit setzt, in der die Ringe herab- und heraufgespielt werden sollen. Es ergiebt sich daraus, daß es nur von geringem Gehalte, allenfalls nur ein Spiel für kranke Kinder sei, denen es erlaubt ist, die Zeit zu vertreiben, weil sie dieselbe mit nichts ausfüllen können. Nur in dieser Rücksicht folgende Beschreibung nach Fig. 26. — A ist eine von Draht gebogene, vorn geschlossene, ohne den Handgriff 16 Ctm. lange Gabel; B ein Blech mit 7 Löchern, durch welche 7 Stifte herauf treten,

die unten mit Köpfen versehen und oben zu Oehren umgebogen sind. Jedes Oehr hält einen Ring von etwa 2 Ctm. Weite; übrigens sind die Ringe und Stifte auf eine Art mit einander verschlungen, die man am besten aus der Zeichnung sehen kann. Das Spiel besteht

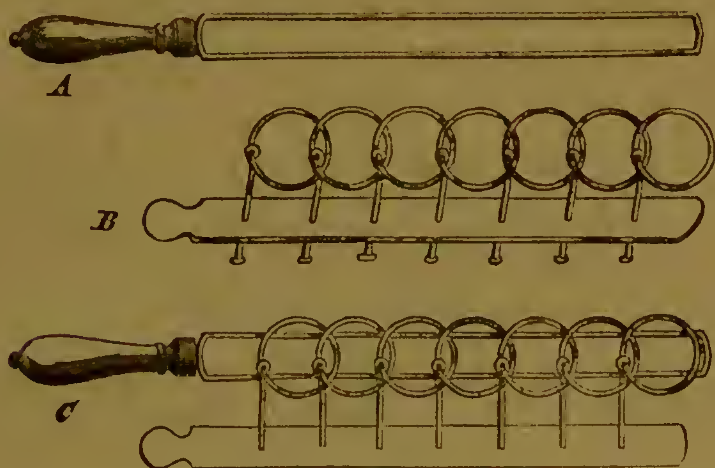


Fig. 26.

darin, die Ringe so auf die Gabel zu bringen, daß zugleich alle Stifte von Unten mitten durch die Gabel heraustreten und ein System bilden, wie es in C gezeichnet ist; ferner die Ringe auch wieder herabzuspielen. Beides läßt sich durch Befolgung *einer* Regel zu Stande bringen, und die heißt: Es kann kein Ring herauf- oder heruntergespielt werden, es sei denn, daß nur noch *ein einziger* vor ihm auf der Gabel ist. Nur die beiden ersten Ringe machen davon eine Ausnahme, denn man kann sie jederzeit von Unten durch die Gabel hinaufstecken und dann über ihren Schnabel ziehen. Um also den dritten herauf zu bringen, müssen erst 1 und 2 heraufgesteckt, und 1 wieder heruntergeworfen werden, dann kann man 3 von Unten her durch die Gabel stecken und über den Schnabel ziehen. Oder will man den 7ten hinaufspielen, so müssen erst 1, 2, 3, 4, 5, 6 hinauf- und dann 5, 4, 3, 2 und 1 herabgespielt werden, ehe man 7 hinaufbringen kann.

Einen Ring auf die Gabel bringen, heißt ihn von Unten her durch den Spalt der Gabel stecken, oben horizontal darauf legen,

bis an den Schnabel vorziehen und den Schnabel durchstecken. Einen Ring abwerfen, heißt das Gegentheil thun.

Man nehme die Gabel in die linke Hand, fasse damit zugleich den Schwanz des Bleches B, halte dieses unter die Gabel, die Ringe nach Oben, und verfahre mit Aufstecken und Abwerfen wie folgt. a bedeutet aufstecken, b abwerfen.

1, 2. a. 1 b. 3 a. 1 a. 1, 2 b. 4 a. 1, 2 a. 1 b. 3 b. 1 a. 1, 2 b. 5 a. 1, 2 a. 1 b. 3 a. 1 a. 1, 2 b. 4 b. 1, 2 a. 1 b. 3 b. 1 a. 1, 2 b. 6 a. 1, 2 a. 1 b. 3 a. 1 a. 1, 2 b. 4 a. 1, 2 a. 1 a. 3 b. 1 b. 1, 2 b. 5 b. 1, 2 a. 1 b. 3 a. 1 a. 1, 2 b. 4 b. 1, 2 a. 1 b. 3 b. 1 a. 1, 2 b. 7 a. (Hiermit sind die beiden ersten Ringe hinaufgespielt, nämlich 7 und 6.) 1, 2 a. 1 b. 3 a. 1 a. 1, 2 b. 4 a. 1, 2 a. 1 b. 3 b. 1 a. 1, 2 b. 5 a. 1, 2 a. 1 b. 3 a. 1 a. Jetzt hat der Spieler alle 7 oben. Auf folgende Art spielt er sie wieder ab. 1 b. 3 b. 1 a. 1, 2 b. 5 b. 1, 2 a. 1 b. 3 a. 1 a. 1, 2 b. 4 b. 1, 2 a. 1 b. 3 b. 1 a. 1, 2 b. 7 b. (Jetzt ist ein Ring herunter). 1, 2 a. 1 b. 3 a. 1 a. 1, 2 b. 4 a. 1, 2 a. 1 b. 3 b. 1 a. 1, 2 b. 5 a. 1, 2 a. 1 b. 3 a. 1 a. 1, 2 b. 4 b. 1, 2 a. 1 b. 3 b. 1 a. 1, 2 b. 6 b. 1, 2 a. 1 b. 3 a. 1 a. 1, 2 b. 4 a. 1, 2 a. 1 b. 3 b. 1 a. 1, 2 b. 5 b. 1, 2 a. 1 b. 3 a. 1 a. 1, 2 b. 4 b. 1, 2 a. 1 b. 3 b. 1 a. 1, 2 b. Hiermit sind die Ringe wieder abgespielt. Der Anfänger lasse sich dieses vorlesen und verfahre mit den Ringen darnach, so wird er gewiß nicht fehl gehen.

Hat das Spielzeug 7 Ringe, so spielt sie der Geübte in $3^1/_2$ Minute auf und ab. Zu 9 Ringen braucht er 10 bis 12 Minuten, zu 20 Ringen würde er, nach darüber angestellten Berechnungen, über 64 Tage, zu 30 Ringen schon über 2760 Jahre, und zu 50 Ringen mehrere Millionen Jahre gebrauchen. Das Spiel ist sehr alt; schon Cardanus redet davon in seinem Werke de Subtilitate. Eine eigene Abhandlung schrieb Wallis darüber in seiner großen Algebra.

Das Einsiedlerspiel (Solitaire).

Es wird von H. Wagner in seinem Spielbuche für Knaben S. 159 so beschrieben:

In ein Brett sind eine Anzahl Löcher in folgender Weise eingebohrt:

		1.	2.	3.		
	4.	5.	6.	7.	8.	
9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.
16.	17.	18.	19.	20.	21.	22.
23.	24.	25.	26.	27.	28.	29.
	30.	31.	32.	33.	34.	
		35.	36.	37.		

In jedem Loche steckt lose ein hölzerner oder knöcherner Stift, der sich leicht herausziehen läßt. Man nimmt nun irgend einen dieser Stifte heraus und schlägt dann mit einem anderen Stifte nach dem leeren Platze, ganz in der Art, wie bei dem später beschriebenen Damenspiele, indem man den übersprungenen Stift hinwegnimmt. Die Aufgabe des Spielers besteht darin, es so einzurichten, daß zuletzt nur noch ein einziger Stift übrig bleibt. Wir lassen hier 2 Beispiele folgen:

Man nimmt zuerst heraus No. 1 und schlägt dann von

3	nach	1
12	„	2
4	„	6
18	„	5
1	„	11
16	„	18
18	„	5
9	„	11
5	„	7
30	„	17
26	„	24
24	„	10
36	„	26
35	„	25
26	„	24
23	„	25
25	„	11
12	„	26

oder man nimmt zuerst weg No. 1 und schlägt dann von

8	nach	4
2	„	16
10	„	12
6	„	19
34	„	32
20	„	23
33	„	31
19	„	32
31	„	33
37	„	27
22	„	20
20	„	33
29	„	27
33	„	20
20	„	7
15	„	13
7	„	20

Man erzählt, daß dieses Spiel von den Indianern herstamme, die es nach den Jagden in der Weise spielten, daß sie ihre Pfeile in eine gewisse Anzahl geordneter Löcher steckten.

Ein anderes hübsches Spielzeug, das sich die Knaben gern selbst anfertigen, ist die sog.

Schnurre.

In eine große gespaltene und dann wieder zu verbindende Haselnuß wird oben und unten ein kreisrundes Loch geschnitten, ebenso durch die eine Seite der Nuß ein ganz kleines Loch, durch welches ein Faden bequem aus- und einspielen kann. Dann steckt man durch jene beiden Löcher ein langes Hölzchen, das oben einen etwas dickeren Kopf trägt, und einen festen Zwirnsfaden durch das Seitenloch, welcher an dem Stäbchen mit dem einen Ende im Innern festgebunden wird, wickelt dann den Faden soweit auf das Hölzchen, daß nur noch ein kleines Stück des anderen Endes außerhalb der Nuß bleibt, zieht straff an diesem Ende, nachdem man noch an das untere Stabende einen schweren runden Körper (eine Kartoffel) gesteckt hat, mit der r. Hand — die l. Hand hält die Nuß —, und der Faden wickelt sich nicht nur ab, sondern alsbald auch wieder auf, so daß nur von Neuem wieder gezogen zu werden braucht, um das Spielchen fortzusetzen. — Oder man nimmt eine kleine Holz- oder Metallscheibe, macht in gleicher Entfernung vom Rande und in der Nähe desselben 2 sich gegenüberbefindliche Löcher, steckt 2 Faden hindurch, bindet deren Enden zusammen und hält sie einerseits mit der rechten, andererseits mit der linken Hand fest, so daß die Scheibe sich senkrecht zwischen beiden Händen und in gleichen Entfernungen von denselben durch die Fäden festgehalten wird, schwingt die Scheibe mehrmals ebenfalls zwischen beiden Händen und mit denselben im Kreise, so daß sich die Fädchen beiderseits zusammendrehen, zieht dann die Faden straff, giebt im Ziehen wieder etwas nach, um das Scheibchen in eine fortgesetzte schnelle Drehung zu bringen.

II. Spiele zur Förderung der Aufmerksamkeit.

Der Rechenmeister.

Die Gesellschaft sitzt in einer Reihe und jede Person derselben stellt eine Ziffer vor: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 0. Sind der Personen mehr

als 10, so wird die elfte wieder Null, die zwölfte 1 und so fort. Der Rechenmeister stellt sich in einige Entfernung vor die Reihe und unterhält die Gesellschaft durch mündlichen Vortrag auf irgend eine Art, bald durch kleine Erzählungen, bald durch Fragen an diese und jene Person, doch immer so, daß so viel Zahlen als möglich darin vorkommen, z. B.: Diese Nacht, es war vielleicht 12, 3, oder 4 Uhr (denn man träumt gewöhnlich die Zeit nicht mit), träumte ich, es kämen 4 Kerle in mein Schlafzimmer, die sich vorgenommen hatten, mir eine so derbe Bewegung zu machen, wie sie, vielleicht sind es 100 Jahre her, der berühmte Sancho zu machen die Unlust hatte. Die Thür knarrte wirklich in meinen 2 Ohren 1-, 2-, 3-, 4-mal, ich hörte das Geräusch von 8 Füßen, sah endlich die 4 Bösewichter sich von 4 Seiten her meinem Bette nähern und bemerkte, daß jeder Miene machte, einen der 4 Zipfel meines Betttuches mit seinen 2 Fäusten fest zu fassen, um mich bis zur Decke 2 bis 3 Meter hoch in die Höhe zu prellen. Zum Glück habe ich immer 2 Pistolen im Bette, ich nahm 1 davon, brannte los, und fort waren die 4 Kerle u. s. w. — So oft der Rechenmeister eine Zahl nennt, muß der Betreffende aufstehen und ihm eine Verbeugung machen; ist's eine zusammengesetzte Zahl, wie oben die 12, so treten beide Personen auf den Platz vor dem Rechenmeister, 1 auf die rechte Seite der 2, und bleiben so lange stehen, bis eine neue Zahl genannt wird. Wer diese Gesetze nicht erfüllt, oder auch aus Versehen aufsteht, wenn seine Zahl nicht genannt ist, giebt entweder ein Pfand oder erhält von dem Rechenmeister die Bezahlung mit dem Plumpsacke. Nennt aber der Rechenmeister eine Zahl, die nicht in der Gesellschaft ist, auch nicht von zwei oder mehreren Personen durch Zusammenstellung gemacht werden kann, so giebt er selbst ein Pfand oder die Gesellschaft jagt ihn mit ihren Plumpsäcken vom Platze, und er verliert in beiden Fällen sein Amt.

Die böse Sieben.

Alle stehen oder sitzen im Kreise herum. Ein Aufseher steht mit dem Plumpsacke in der Mitte und bestimmt das Kind, welches anzufangen hat und nun wird von 1—100 gezählt, so daß jedes Kind der Reihe nach nur eine Zahl nennt. Nur darf nicht die Sieben und die Zahl, in welcher eine Sieben vorkommt, sowie die, in welcher

die Sieben (ohne Bruchtheil) enthalten ist, genannt werden, sondern es hat das Kind, auf welches eine solche Zahl fällt, zu rufen: Brr. Es hat also z. B. anstatt 17 Brrzehn, statt 77 Brr Brr &c. zu sagen. Wer dagegen handelt, erhält einen Plumpsackschlag oder giebt ein Pfand.

Die orthographische Lehrstunde.

Die Gesellschaft sitzt im Halbkreise, der Schreibmeister als Hauptperson vor derselben. Will man nicht um Pfänder spielen, so hat Jeder, was Knaben weit mehr Spaß macht, einen Plumpsack bei der Hand. Der Schreibmeister giebt Jedem einen Buchstaben, Du bist a, Du b, Du c, d, e, f, u. s. w. Reicht die Personenzahl nicht für das ganze Alphabet aus, so läßt man die selten vorkommenden Buchstaben weg. Die Vertheilung geschieht nicht in der Reihe hin nach alphabetischer Folge, sondern verworren durch einander, so daß die Person n neben a sitzen kann. Das Spiel nimmt seinen Anfang. „So laßt uns denn," beginnt der Schreibmeister, „unsere Arbeit anfangen, liebe Kinder! Gebt mir gehörig Acht, damit mein Lineal (der Plumpsack) nicht nöthig hat, auf Euern Rücken Linien zu ziehen. Du, mein lieber Heinrich, buchstabire mir einmal das Wort Rechtschreibung." Dieser erhebt sich, läuft nach und nach zu den Personen r, e, c, h, t, buchstabirt dabei laut r-e-c-h-t=recht und zupft jeden Buchstaben am Ohre. — Gut, mein Sohn, ruft der Meister, nun weiter! — Er buchstabirt auf eben die Art s-c-h-r-e-i-b — „Was? du ziehst mir das b mit in die erste Silbe?" und sogleich erhält er vom Meister einen Klapps. „Mach's besser!" — s-c-h-r-e-i=schrei. — „Gut!" Jetzt kommt Heinrich in Verlegenheit, er weiß nicht recht, ob die Silbe bung mit dem p oder b geschrieben wird, und dann hat er vergessen, welche Person das u vorstellt. Sein Unstern führt ihn zum p, er will es bei dem Ohr zupfen, und Klapps! erhält er erst von ihm und dann auch vom Schreibmeister einen Schlag. Nun wandert er zum b, kommt dann aber zum d, weil er glaubt, es sei u. Das d giebt ihm wieder einen Klapps, nach dessen Wiederholung der Meister ihn zum u hinführt. Endlich buchstabirt er richtig heraus bung und ist damit fertig. Von Zeit zu Zeit, wenn das Gelächter, welches bei dem Ohrzupfen und Zuschlagen oft losbricht, zu laut wird, klopft der Meister die Spieler mit dem Lineale zur Ruhe. — Aus dem Bisherigen ergiebt sich, daß ein

Jeder genau aufmerken und behalten müsse, wie die Buchstaben vertheilt werden; denn wenn der Buchstabirer zur unrechten Person kommt, und sie, wie vorhin das d, zupft, da er doch das u zupfen sollte, so erhält er von der Person d einen Streich, sowie vom Schreibmeister auch, der ihn wohl gar noch am Ohre (?) zum u hinleitet. Der Schreibmeister muß sich die Buchstaben eben so gut merken, denn auch er erhält einen Schlag, wenn er den Spieler zu einem falschen Buchstaben bringt, selbst falsch buchstabirt, falsch verbessert oder ein Wort aufgiebt, wozu nicht alle Buchstaben da sind.

Beide Spiele haben Aehnlichkeit miteinander, daher ziehe ich ihre Beurtheilung hier zusammen. Der Rechenmeister erfordert weit mehr schnelle Aufmerksamkeit und ist für flüchtige junge Personen trefflich. Die Hauptperson erhält überdem Gelegenheit, ihr Mundwerk auf allerlei Art zu üben und ihre Phantasie in allerlei kleinen Erfindungen anzustrengen. — Noch weit vorzüglicher ist aber die orthographische Lehrstunde. Sie fordert neben gespannter Aufmerksamkeit auch Gedächtniß und ist mit weit mehr lächerlichen Auftritten verbunden, wenn die Gesellschaft mit natürlicher Unbefangenheit spielt, und der Schreibmeister etwas kleinlich verfährt. Ich halte es für eines der zweckmäßigsten Spiele für junge Gesellschaften. Beide Spiele haben noch das Gute, daß sie einige Bewegung gewähren.

Stirbt der Fuchs, was gilt der Balg?

Die Spielgenossen sitzen, stehen oder knieen bei diesem (von Göthe in Gedichtsform gebrachten) Spiele im Kreise umher und lassen einen glimmenden (nicht brennenden!) Holzspan oder Fidibus von Hand zu Hand wandern. Während des Empfangens und Weitergebens des Hölzchens sprechen sie:

Erster: Stirbt der Fuchs,
Zweiter: Was gilt der Balg?
Dritter: Lebt er lang,
Vierter: So wird er alt,
Fünfter: Frißt er viel,
Sechster: So wird er dick,
Siebenter: Und zuletzt
Achter: Ganz ungeschickt.

Der Neunte beginnt wieder mit: Stirbt der Fuchs ꝛc. Wer sich verspricht, erhält einen Plumpsack; bei wem das Hölzchen vollends verlöscht, der giebt ein Pfand.

Salzschneiden. („Mönchsscheeren.")

Auf dem Tische steht ein Teller mit einem Häufchen Salz

(oder Mehl), das zuvor recht fest, z. B. in eine Obertasse, gedrückt und durch Umstürzen aus derselben entfernt worden war. In das Salz wird senkrecht ein Ei mit der Spitze oder ein Stäbchen eingesteckt. Ein Kind nach dem anderen erfaßt das hierzu bereitliegende Messer und schneidet an seiner Seite von dem Salzhäufchen ab. Wer schließlich das Spänchen bei dem Abschneiden umwirft, erhält einen Plumpsackschlag oder giebt ein Pfand, doch darf er im neuen Spiele zuerst schneiden. Es erfordert dieses Spiel sehr viel Beobachtung, sofern immer diejenigen Stellen herausgesucht werden müssen, wo das Schneiden noch am unbedenklichsten ist.

Kaufmann.

Der Plumpsack regiert bei diesem Spiele ebenso, wie bei dem vorigen, ja noch mehr. Wird es gut gemacht, so verursacht es viel Gelächter. Den Zank- und Streitsüchtigen entferne man von allen Spielen, vorzüglich von diesem. Von 6, 8 und mehr Personen ist einer Kaufmann. Dieser mischt ein Spiel Karten und theilt Jedem drei Blätter zu, das übriggebliebene Packet wird hernach der Reihe nach herumgegeben, und Jeder sucht seine Blätter daraus so zu vervollständigen, daß er in drei Blättern entweder 31 Augen oder drei gleiche Blätter, z. B. drei Könige, drei Achten &c. hat. Das Daus gilt 11, jedes Bild und die Zehn 10, wie das bekannt ist; zwei Bilder und ein Daus, oder zwei Däuser und eine Neun &c. machen also 31 Augen. Sind die Blätter der Reihe nach herumgegeben, so nimmt der Kaufmann den Rest in Verwahrung und untersucht, ob Jeder seine 31 Augen oder drei gleiche Blätter habe. Wer sie nicht hat, bekommt von ihm und jedem der Gesellschaft einen Schlag mit dem Plumpsacke. Der Kaufmann vertheilt dann von Neuem. So weit also ist dem Spiele etwas Glück beigemischt und um Jedem seinen Theil nach Billigkeit zukommen zu lassen, müssen die übriggebliebenen Blätter nicht immer einer Person zuerst gegeben werden, sondern man rückt bei jedem neuen Spiele damit auf die nächste Person fort, so daß im ersten Spiele A, im zweiten B, im dritten C u. s. w. zuerst die Blätter bekommt.

Zu gleicher Zeit aber wird auch die Vorsichtigkeit und Unbedachtsamkeit der Spieler mit in's Spiel gezogen; denn der Austheiler heißt Kaufmann, die Kartenblätter Waaren, der Plumpsack die Elle, die Kreide die Dinte, das Spiel von drei Blättern, so

wie auch der Tisch, auf dem man spielt, der Laden, und die Striche, die man mit der Kreide macht, Rechnungen. Hat Jemand seine 31 Augen gefunden, so muß er sagen: „Ich schließe meinen Laden!“ und seine Blätter dem Kaufmanne übergeben. Wer diese Gegenstände, folglich auch den Kaufmann, mit ihren wahren Namen nennt, erhält vom Kaufmann einen Strich. Zu diesem Ende hat er die Namen Aller vor sich auf den Tisch geschrieben. Der Kaufmann darf Alles gewöhnlich benennen; bemerkt er es aber nicht, wenn Jemand die Sachen anders nennt, so macht ihm Jemand einen Strich. Der Kaufmann hat daher ein sehr schwieriges Amt; denn jeder Mitspieler sucht ihm Rechnungen anzubringen und nennt folglich oft mit Fleiß die Karte Karte, die Striche Striche u. s. w., wenn er sieht, daß der Kaufmann nicht aufmerksam genug ist. Wenn der Kaufmann die vervollständigten Spiele durchgesehen hat, und Jeder, der es nicht vollständig hat, dafür bestraft worden ist, so geht's auch an die Bezahlung der Rechnungen. Der Kaufmann giebt Jedem so viel Streiche, als er Rechnungen hat, und erhält auch von Jedem zurück, was er bei ihm an Strichen hat.

Auch dieses Spiel erfordert viel Aufmerksamkeit und Besonnenheit; es ist für die Spieler nicht so ganz leicht, von den wahren Benennungen der Sachen abzusehen, und die angenommenen zu gebrauchen, so wie es für den Kaufmann viel Schwierigkeit hat, bei dem Gespräche durch einander die Fehler zu bemerken.

Das Advokatenspiel.

Die Gesellschaft sitzt im Kreise, und in demselben befindet sich der Sprecher oder Anführer des Spieles, der bald diese, bald jene Person anredet, fragt u. s. w. Allein die gefragte Person darf bei Strafe eines Pfandes oder Streiches mit dem Taschentuche nie selbst antworten; denn Jeder hat seinen Nachbar linker Hand zum Advokaten, der für ihn antworten muß oder bei Unterlassung in Strafe verfällt. Werden von diesem oder jenem etwa Fehler begangen, und der Sprecher merkt es nicht, so ist er eben so schuldig. — Die ganze Sache ist einfach, auch sehr angenehm und lustig, wenn der Sprecher eine muntere Person ist, die ohne Stocken immer Sprechstoffe bereit hat, unaufhörlich fragt, verlangt, sich erkundigt, scherzt, bald diesen, bald jenen bei dem Namen ruft, auf eine lustige Art anklagt und ihn dadurch zur Antwort

reizt; sie verlangt schnelle Aufmerksamkeit und ist daher nützlich, wie die vorigen Spiele. Allenfalls kann der Sprecher auch selbst der Advokat einer Person sein, auch selbst einen Advokaten haben, wenn er sich selbst auf eine lustige Art als Sprecher anredet. Fast dasselbe Spiel ist das sogenannte

Parlament. Hier ist Einer König, ein Anderer Kanzler, Sekretär, Parlamentsglied u. s. w. Der Sprecher ist wieder in der Mitte, handelt aber hier mehr von Staatssachen auf eine scherzhafte Art, macht kurze Anträge über die vormaligen bekannteren Hauptfragen des Tages im Gebiete der Politik, der Staatswirthschaft, der Industrie; er sammelt die Stimmen u. dgl. Jeder antwortet für den Anderen in fortgesetzter Ordnung, der Kanzler für den König u. s. w. Bei diesem Spiele ist in dem Falle noch weit mehr Aufmerksamkeit, als bei dem vorigen, nöthig, wenn man die genannten Rollen durch Kartenblätter an die schon sitzende Gesellschaft vertheilt; denn nun sitzt der Advokat nicht mehr neben demjenigen, an welchen sich der Sprecher wendet; der König ist dann vielleicht auf dieser, der Kanzler auf jener Seite des Kreises.

Die Reise nach Jerusalem.

Die Gesellschaft setzt sich in eine Reihe, und vor ihr steht der Erzähler, der im Begriff ist, ihr eine Reise nach Jerusalem zu beschreiben. Vorher aber giebt er Jedem ein Wort und zwar ein solches, das in seiner Erzählung oft vorkommt, als: Schiff, Matrose, Segel, Hafen, Anker, Wind, Sturm, See, Wasser, Zwieback, Seeräuber, Insel, Compas, Kanonen, Seekrankheit, Verdeck, Tau, Mast, Haifisch u. dgl. Man kann allenfalls auch jeder Person zwei dergleichen Wörter geben. So oft er nun in seiner Erzählung ein solches Wort gebraucht, muß diejenige Person, welcher es zugetheilt ist, schnell aufstehen, sich herumdrehen und stehen bleiben, bis eine andere zum Umdrehen gebracht wird. Vergißt oder thut sie es zur Unzeit, so bekommt sie von dem Erzähler entweder einen Schlag mit dem Plumpsack oder muß ein Pfand geben. Kommt das Wort Jerusalem in der Erzählung vor, so müssen sich Alle umdrehen bei derselbigen Strafe. Hat der Reisende seine Erzählung geendigt, so werden die Pfänder wieder eingelöst.

Meine Herren und Damen, sie wünschen von mir eine Er=

zählung meiner Reise nach Jerusalem, und ich bin bereit, ihnen diese Wasserreise, die ich in einem englischen Schiffe machte, zu erzählen. Man kann auch zu Lande nach der schönen Stadt Jerusalem reisen, aber zur See ist's doch bequemer, wenigstens hat man auf der See nicht so viel vom Staube auszustehen, und bekommt man auch die Seekrankheit, so ist die nicht so schlimm, als die Stöße, welche man auf übeln Wegen vom Wagen leidet; denn die Seekrankheit vergeht bald wieder, aber die Wege bleiben schlecht, bis man bei Jerusalem ankommt; erst kurz vor Jerusalem werden sie besser. Unser Schiff lag im Hafen von Portsmouth. Es war ein großes Schiff; ein Schiff, das viele Kanonen führte; das Ankertau, meine Herren, war so dick, wie ein Mann. Ich kaufte Nahrungsmittel, Zwieback u. dgl.; die Matrosen lichteten die Anker, spannten die Segel, lösten die Kanonen zum Abschiede und schrieen alle: Lebt wohl, es geht nach der schönen Stadt — — Wir waren kaum aus dem Hafen, so wurde mir das Herz schwer, ungern sah ich das Land verschwinden, aber der Gedanke an Jerusalem beruhigte mich, auch war eine Seereise für mich etwas Neues. Das Wasser wurde nun nach und nach so groß, die See so weit, daß ich's nicht mehr übersehen konnte, der Wind ging in den Rücken, blies stark, das Schiff flog davon, und ich dachte: Wenn das so fort geht, werden wir bald nach Jerusalem geblasen sein u. s. w. — Die Hauptsache bleibt, jene Wörter recht oft vorzubringen, damit die Zuhörer fleißig im Drehen bleiben; übrigens erdichtet man allerhand Vorfälle von Sturm, Verschlagung, Landung auf einer Insel, von Schiffbruch, Gefechten mit Seeräubern, großen Haifischen u. s. w. Durch dergleichen Sachen läßt sich die Erzählung aufmuntern, und ist man geschickt genug, sie scherzhaft zu machen, so werden die Zuhörer zum Lachen bewogen und vergessen darüber das Umdrehen.

Dieses Spiel ist sehr unschuldig und macht die Jugend fröhlich; es ist mit Lachen und mit einem Grade von Bewegung verbunden, den der Erzähler dadurch vergrößern kann, daß er die gegebenen Wörter öfters mit einflicht. Es verlangt Aufmerksamkeit der Zuhörer, um ihre Wörter nicht zu verhören, und erhält sie dadurch in steter Spannung. Aber ein geschickter Kinderfreund könnte es mitunter auch nützlich machen. Er kann der Jugend dabei vielerlei Begriffe beibringen, wenn er die Sache nicht nur zum Spaße macht, sondern sie wie eine wirkliche Reise behandelt, zur Abwechslung nicht immer zur See, sondern auch zu Lande nach Jerusalem reist, und, was ja ganz unverwehrt bleibt, nicht immer Jerusalem, sondern bald Boston, bald Lissabon, Petersburg, Moskau

Kopenhagen zum Ziele der Reise nimmt. Hierdurch kann dieses Spiel eines der besten von den sog. belehrenden Spielen werden, wenn man überhaupt es für gut findet, durch Spiele belehren zu wollen. Er muß dann nur bei jeder von dergleichen Reisen solche Wörter vertheilen, die sich am häufigsten in die Erzählung flechten lassen.

Das Taubenspiel.

Die Gesellschaft sitzt im Kreise, und Jeder wählt sich den Namen irgend einer Getreideart: Gerste, Hafer, Erbsen, Weizen u. s. w. Einer von der Gesellschaft macht den Anfang und spricht schnell: „Ich lasse meine Tauben fliegen in die —"; hier nennt er eine von den gewählten Sämereien z. B. Gerste! Derjenige, welcher den Namen davon genommen hat, ruft schnell: „Nein, nicht in die Gerste, sondern in die —"; hier nennt er schnell wieder eine andere Samenart und bringt so das Spiel auf einen Anderen, dieser auf einen Dritten u. s. w. Wer auf diese Art aufgefordert ist, und nicht schnell antwortet, mit der Antwort gar ausbleibt, nicht dieselbe Redensart braucht oder durch Mangel an Fassung eine Sämerei nennt, die von keinem Gesellschafter gewählt ist, giebt ein Pfand u. s. w.

Das Spiel ist nicht nur unschuldig und lustig, sondern auch zweckmäßig für Kinder, die gern mit den Gedanken herumflattern oder langsamen Kopfes, also nicht schnellschlüssig (resolut) sind; denn es erfordert Aufmerksamkeit, schnellen Entschluß, rasches Mundwerk und stete Gedächtnißhilfe im Behalten der Getreidearten.

Das Farbenspiel.

Es läuft mit dem vorigen auf eins hinaus, ich darf es daher nur ganz kurz angeben. Jeder hat seine Farbe, wie vorhin eine Getreideart, gewählt. Einer macht den Anfang und spricht: „Meine braune Farbe ist eine schöne Farbe, aber nicht die häßliche gelbe!" Der, welcher sich gelb gewählt hat, fällt gleich ein: „Nein, meine Farbe ist eine schöne Farbe, aber nicht die — —; hier nennt er eine andere. So bringt Einer das Sprechen auf den Anderen. Wer gar nicht oder nicht gleich antwortet, wer an den Ausdrücken etwas ändert oder ein Wort ausläßt, giebt ein Pfand oder erhält von dem im Kreise stehenden Maler einen Pinselstrich, d. i. einen Streich mit dem Plumpsacke.

Das Tellerdrehen.

Alle sitzen in einer Kreislinie umher. Einer nach dem Anderen

tritt in den Kreis, um einen (hölzernen) Teller, den er mit dem Daumen, Zeige- und Mittelfinger am Rande erfaßt und senkrecht auf den Boden stellt, rasch zu drehen. Noch ehe der Teller niederfällt, muß er wieder an seinem Platze sein und einen Spielgenossen aufgerufen haben, der den Teller ebenfalls noch vor dem Niederfallen zu fangen hat. Die Kinder werden aber nicht mit ihrem Namen gerufen, sondern jedes erhält z. B. den Namen einer Pflanze. — Ein ähnliches Spiel ist das Steckenspiel. Der in der Kreismitte Stehende hat einen Bohnen- oder Hopfenstecken in der Hand, stellt denselben senkrecht auf den Boden und eilt sodann davon, dabei z. B. die Rose rufend, die den Stecken noch vor seinem Niederfallen zu fangen hat.

Eine Abweichung hiervon ist

Der Abt von St. Gallen („Des Herrn Nachtkappe"; Deß Abts vnd seiner Brüder" bei Fischart).

Die Gespielen geben sich den Namen einer Farbe und lassen einen Ball oder sonst einen Gegenstand („die Kappe des Abtes") hinter ihren Rücken wandern. Dann ruft der Abt: „Der Abt von St. Gallen hat die Nachtkappe verloren; sie haben gesagt, Weiß hätte sie." Weiß spricht sofort: „Weiß hat sie nicht, Roth hat sie." Roth nennt mit den gleichen Worten eine andere Farbe, auch wohl einmal den Abt selbst. Wer bei dem Nennen seiner Farbe nicht sofort antwortet, wer jene Wortstellung verändert, wer eine unter den Gespielen nicht vorhandene Farbe angiebt, bei wem der Ball ausfindig gemacht wird, der giebt ein Pfand, erhält wohl auch einen Plumpsack, oder, wie Rochholz S. 441 angiebt, „eine schwarze Schmarre durchs Gesicht mit einem verkohlten Korkpfropf." Sind bereits 9 Farben genannt, und hat der Abt unterdessen den Ball nicht ausfindig gemacht, so muß er durch die „Mütsche" laufen.

Die Bestimmung nach dem ABC.

Ein Spielgenosse fragt schnell seinen Nachbar: Wenn ich eine Ameise wäre, wozu würden Sie mich bestimmen? Dieser antwortet schnell: „Zur Arbeit!" und fragt den Nächsten: „Wenn ich eine Blume wäre, wozu würden Sie mich anwenden? Dieser antwortet sogleich: „Zum Bouquet!" u. s. f. durch das ganze ABC; doch

ist es vorerst nicht nöthig, daß die Antwort ebenfalls mit demselben Buchstaben beginnt. Wer nicht rasch mit der Antwort bei der Hand ist, auch keine giebt, nachdem vom Fragenden bereits bis Drei gezählt ist, giebt ein Pfand. Es können auch Alle erst mit dem Buchstaben A fragen und antworten, dann Alle mit B, oder Alle mit A fragen und mit B antworten 2c.

Alle Vögel fliegen.

Ich führe diese kleine lustige Posse hier mit an, weil ich nichts Unsittliches und Schädliches, aber wohl Vergnügen und eine kleine Verwendung des Geistes darin finde, die ich mit keinem anderen Worte als Geistesschnelligkeit oder schnelle Aufmerksamkeit zu bezeichnen weiß. Die zahlreiche Kinder-Gesellschaft setzt sich oder steht in einer Reihe und ist äußerst aufmerksam auf den Vorspieler. Dieser steht mit einem gedrehten Tuche vor der Reihe und unterhält sie auf allerlei Art, z. B.: „Meine Herrn, ich bin weit in der Welt herum gewesen, habe viele Länder gesehen und bin ein starker Naturkundiger geworden; ich weiß z. B., daß Alles, was Federn hat, fliegt. — Sie müssen freilich alle Bett- und Schreibfederbehältnisse davon ausnehmen. — Aber alle Vögel fliegen!" — Hier hebt er seine Hände auf, und alle Zuhörer müssen in dem Augenblicke dasselbe thun; wer es nicht thut, bekommt einen Schlag. — „Alle Enten fliegen, alle Hühner fliegen, alle Rebhühner, alle Staare fliegen." (So nennt er schnell hinter einander her allerlei Vögelarten, und bei jeder müssen die Hände von Allen zum Zeichen des Fliegens gehoben werden. Aber plötzlich nennt er mitten unter den Vögeln irgend etwas, das nicht fliegen kann, z. B. alle Berge fliegen, alle Pferde fliegen. Die Hände sind da einmal im Gange des Auffahrens; daher versehen sich die Kleinen sehr leicht und lassen Berg und Pferd mitfliegen. Da setzt's dann etwas ab, und dies macht Gelächter.

Der König ist nicht zu Hause.

Einer ist König, die Anderen sitzen ganz ernsthaft und arbeiten, was sie wollen: „Schreiben, zeichnen, lesen, nähen, stricken u. s. w. Auf einmal ruft seine Majestät: „Der König ist nicht zu Hause!" Da verändert sich plötzlich die ganze Scene, man singt und tanzt, lärmt, man thut, was man will. Aber plötzlich und unvermerkt ruft jener wieder: „Der König ist wieder zu

Hause!", und im Nu muß sich Jeder an seinen Platz begeben. Der Letzte giebt ein Pfand. Der König entscheidet es, wer seinen Platz zuletzt erreichte. Irrt er sich hierin, so giebt er selbst ein Pfand und ist abgesetzt, aber der unschuldig Angeklagte wird König. Wer nach dem Ausrufe des Königs noch einen lauten Ton von sich giebt, z. B. laut lacht, giebt auch ein Pfand. Der König muß durchaus jedesmal einen als den Letzten angeben oder ein Pfand geben, wenn er es nicht kann.

Dieses Spiel hat sein Entstehen dem Könige Friedrich II. von Dänemark zu verdanken. Es war ihm oft unangenehm, seine Hofleute in steifer Hofregel um sich her versammelt zu sehen. Dann rief er wie oben: „Der König ist nicht zu Hause!", und Alles überließ sich seiner natürlichen Munterkeit, bis er des Lärmens satt war und durch die anderen Worte alle wieder in die Schranken der Ehrfurcht zurück rief. Das Spiel ist unschuldig und gut, es gewährt Fröhlichkeit, einige Bewegung und fordert pünktliche Aufmerksamkeit. Für die kleinere Jugend ist es sehr belustigend, zumal wenn man statt der Pfänder den Plumpsack wählt und den Letzten vom Könige damit verfolgen läßt.

Befehlsspiel.

Für kleine Kinder ist dieses Spiel vortrefflich; „man kann," sagt Basedow, von dem es herrührt, „Leib und Seele der Kinder dadurch üben, Sachenlehre und Namenlehre dadurch erleichtern; die größeren Kinder zu Lehrern der kleinen machen; nützliche Anmerkungen einstreuen und die Jugend dadurch vergnügen. Wenn der Befehlshaber (Kinderfreund, Lehrer) seine Sache versteht, wenn er genug scherzt, genug abwechselt, zuweilen Strafen in Scherz verwandelt und kleine Belohnungen austheilt und durch Mäßigung den Ekel verhütet, so wird dieser lehrreiche Zeitgebrauch die Kinder immer sehr vergnügen." — Ich möchte noch hinzufügen, daß es ein gutes Mittel ist, die Kinder zu schneller Aufmerksamkeit auf das, was um sie her gethan und gesagt wird, zu gewöhnen; auch kann es dazu beitragen, schnelle Folgsamkeit leisten zu lernen.

Der Kinderfreund stellt die Kleinen vor sich hin, um sie alle leicht übersehen zu können, und beginnt, sie bald durch Fragen, bald durch Befehle in Thätigkeit zu setzen, z. B.: „Gebt Acht! Wenn ich sage: Wo ist dies und das? so greift es an. Wo ist der Kopf, die Brust, der Unterleib, der r. Oberschenkel, der Hals, das Bein u. s. w. Marschirt! — Halt!" — Ah, Karl stand nicht, er soll zwei Plumpsackschläge leiden. Detlef soll sie ihm geben. — „Achtung! Streckt vor den rechten Arm, den linken, das rechte Bein, das linke, nun beide!" Ha ha ha! das könnt Ihr nicht. Bauz, da liegt Fritz. — „Achtung! — marschirt! — lauft! — steht! Wer kann am

geschwindesten zum Sitzen kommen?" — Emilie war die klügste; sie setzte sich gleich zu Boden. — „Bleibt still, Ihr Mädchen! Ihr Knaben, lauft!" — Ei, Dorchen lief auch. Sie muß die Hände auf den Rücken legen, bis ich zehn zähle. — — Ihr Alle stellt Euch Drei bei Drei in Haufen; ich will immer nur einen Haufen fragen, um zu sehen, wer von Dreien am ersten antworten kann. „Was ist in der Stube schwarz?" — Die Tafel, der Hut, meine Schuhe, meine Strümpfe ꝛc. „Was ist weiß?" u. s. w.

Aus diesem Beispiele, das ich aus des Erfinders Elementarbuche Bd. I. II. b. oder Seite 104 entlehne, wird man leicht erachten, wie dies Spiel angestellt werde. Belehrung, Munterkeit, Lachen, Scherz, Bewegung sind hier ganz in der Gewalt des Befehlenden, und das Spiel ist unerschöpflich, wenn er es selbst ist.

Nachsprechspiele.

Alle Spiele dieser Art verlangen mehr Aufmerksamkeit, als Gedächtniß; denn gewöhnlich ist die kleine Reihe von Sätzen leicht zu behalten, und die Ordnung ihrer Verbindung unter einander ist so natürlich und so leicht, daß das Gedächtniß wenig Mühe hat; allein bei dem schnellen Hersprechen ist nichts gewöhnlicher, als daß man aus Uebereilung diesen und jenen überspringt oder an die unrechte Stelle setzt. Man sieht in diesem Falle seinen Fehler gleich hinterher ein, ein Zeichen, daß die Schuld nicht am Gedächtnisse, sondern an der Aufmerksamkeit lag, und daß diese hierbei mehr in Anspruch kommt, als jenes. Daher ordne ich diese Spiele unter die Aufmerksamkeit. Die Formeln derselben, welche oft ziemlich lang sind, werden stück- oder satzweise in der Gesellschaft nachgesprochen; so oft ein Satz im Kreise herum von Jedem nachgesprochen ist, setzt der Anfänger einen neuen hinzu, als: „Ich verkaufe meine Perücke; — ich verkaufe die Ratte, die meine Perücke zernagte; — ich verkaufe die Katze, welche die Ratte fraß, die meine Perücke zernagte; — ich verkaufe den Hund, der die Katze biß, welche die Ratte fraß, die meine Perücke zernagte; — ich verkaufe den Stock, welcher den Hund schlug, der die Katze biß, welche die Ratte fraß, die meine Perücke zernagte u. s. w.; in der Folge wird noch das Feuer, das den Stock verbrannte, und das Wasser verkauft, welches das Feuer löschte. Das Nachsprechen muß schnell, mit denselben Worten, in eben der Ordnung, ohne das geringste Stocken geschehen, sonst werden Pfänder bezahlt, oder der

Plumpsack spielt seine Rolle, den Jeder für seinen Nachbar bereit hält. Dergleichen Spiele haben gewöhnlich viel Lustiges. Formeln der Art kann Jeder leicht zusammenstellen. Sehr bekannt ist z. B. folgende Formel: Es kam einst eine Maus in unser Kornhaus; und die: Der Herr schickt einst den Jochen aus er soll den Hafer schneiden; der Jochen schneid't den Hafer nicht und kommt auch nicht nach Haus. Da schickt der Herr den Pudel aus, er soll den Jochen beißen; Der Pudel beißt den Jochen nicht, der Jochen schneid't den Hafer nicht rc., worauf sich dasselbe mit dem Prügel, dem Feuer, Wasser, Ochsen, Fleischer, Hen.er wiederholt.

Eine andere Gattung dieser Nachsprechspiele ist mehr für die Uebung der Sprachorgane gemacht. Es giebt davon eine große Menge, jede Provinz hat dergleichen; aber die meisten sind schlecht, theils als bloße Silbenzusammenstellungen ohne Verstand, theils, weil sie mit Fleiß so gemacht sind, daß durch das Versehen in der Aussprache schmutzige Ausdrücke entstehen. Ist dies vermieden, so haben dergleichen kleine Formeln, die man mehrmals hinter einander sagt, und bei denen man die Fehler ebenfalls auf irgend eine Art bestraft, den Nutzen, daß sie die Sprachorgane üben und auf einige Minuten lustige Unterhaltung gewähren. Nur als Beispiele, eben nicht als Muster mögen folgende gelten: Der Metzger wetzt das Metzgermesser; — Sechs und sechzig Schock sächsische Schuhzwecken; — Der Sperber fragt: Was machst Du, Wachtel? Was fragst Du, Sperber? sprach die Wachtel. Meßwechsel, Wachsmaske; — Wenn mancher Mann wüßte, wer mancher Mann wär', gäb mancher Mann manchem Mann manchmal mehr Ehr'. Weil mancher Mann nicht weiß, wer mancher Mann ist, drum mancher Mann manchen Mann manchmal vergißt; — Fischer's Fritze fischte frische Fische; — In der Frische fischten Fischer frische Fische; — Wir Wiener Waschweiber wollten wohl weiße Wäsche waschen, wenn wir wüßten, wo warm Wasser wär'; — Es liegt ein Klötzchen Blei gleich bei Blau-Beuren. — Der Pottbusser Postkutschenkastenputzer putzt den Pottbusser Postkutschenkasten; — Meister Müller, mahle mir meine Metze Mehl, morgen muß mir meine Mutter Mehlmuß machen; — Kein klein Kind kann Kirschkern knacken, und keine kleine Köchin kann Kalbskopf kochen. Le ris tonta le rat; le rat tenté tâta le ris.

III. Spiele zur Stärkung des Gedächtnisses.

GutsMuths sagt hierüber:

Das Gedächtniß hat hier hauptsächlich nur die Rolle der Wiederholung, weil es bei diesen Spielen mehr darauf angelegt ist, schon gehabte Begriffe wieder zurückzurufen, als neue einzuprägen. Hierdurch eignen sich die hierher gehörigen Spiele zur Wiederholung wissenschaftlicher Kenntnisse, und daher kommt es eben, daß fast alle wissenschaftlichen Spiele zu dieser Ordnung gehören. Mat hat neuern Erziehern, als Erfindern solcher Spiele, oft den Vorwurf gemacht, als wollten sie Wissenschaften zu Spielen herabwürdigen und Wissenschaften durch Spiel beibringen. Allein wissenschaftliche Kenntnisse mit jungen Lehrlingen außer den Lehrstunden unter gewissen Umständen im Spiel wiederholen, heißt wohl nicht, mit Wissenschaften spielen und sie herabwürdigen, wohl aber sich mit den Wissenschaften an Zeit, Ort, Umstände und Jugend anschmiegen; und wenn Spiele der Art schon die Kenntniß wissenschaftlicher Gegenstände voraussetzen, so kann man ja nicht den Zweck haben, diese zu lehren, sondern nur gelegentlich zu wiederholen. Wer über das Wiederholen etwas nachgedacht und gefunden hat, daß dieses Wiederkäuen schon gehabter, von aller Neuheit entblößter Begriffe dem menschlichen Geiste und besonders der Jugend widerstehend ist, der wird in guten Spielen der Art nichts Anstößiges finden. Wissenschaftliche Spiele sind überdem nichts weniger als Erfindungen der neuen Erzieher; schon mit dem sechzehnten Jahrhundert findet man geographische, heraldische, mathematische, historische, sogar juristische Spiele.

Der Herausgeber fühlt sich aber nach reiflichstem Zuratheziehen mit sich selbst genöthigt, von den unter dieser Rubrik von GutsMuths aufgeführten Spielen nur das erste und auch dieses nur als Beispiel dafür stehen zu lassen, was der genannte hochverdiente Verfasser unter diesen Spielen verstanden wissen will. Allerdings macht sich ersterer damit zu seinem eignen größten Leidwesen einer Sünde gegen die Pietät schuldig; aber er kann nicht anders, wenn er nicht gegen seine Ueberzeugung, daß in das Spiel kein absichtliches Unterrichten gehöre, handeln will. Uebrigens sind die weggelassenen 6 Spiele

1) das geographische Kartenspiel (von Campe entworfen)
2) das historisch-chronologische Spiel (von Catel in Berlin 1791 bekannt gemacht),
3) das Regentenspiel,

4) das physikalische Kartenspiel (1792 erschienen),
5) die Kaufleute (von GutsMuths unter einer anderen Rubrik aufgeführt),
6) das arithmetische Spiel,

nur solche, zu denen das Spielzeug gekauft werden muß, ganz abgesehen davon, daß sie nur von einer sehr gut unterrichteten Jugend gespielt werden können und stets dem Wechsel unterworfen sind. Dem käuflichen Spielzeuge ist aber stets die Beschreibung der Ausführungsweise beigegeben. Der Herausgeber hat seinen Kindern früher derartige Spiele gekauft, aber die Erfahrung hat ihn gelehrt, daß sie von ihnen sehr bald ungeachtet blieben und nur dann wieder hervorgesucht wurden, wenn er selbst mitspielte, also Veranlassung dazu gab. Müßten doch dann auch, wenn man solche mit voller Beschreibung im Handel erschienene Spiele aufnehmen wollte, noch ganz andere Spiele, z. B. das geometrische Figurenspiel von Kunze rc., berücksichtigt werden. Gewissermaßen zu seiner Rechtfertigung fügt der Herausgeber das an, was schon Prof. F. W. Klumpp bei Herausgabe der 4. Auflage ganz treffend hierüber sagt, obgleich letzterer aus Pietät die betr. Spiele immer noch beibehalten hat:

„Spiele, welche zugleich noch etwas Anderes sein, welche, sei es offen oder verdeckt, zugleich auch unterrichten und belehren wollen, sind eben damit keine rechten Spiele mehr und leiden an einer Halbheit, welche nirgends gut thut."

Wenn nur der Unterricht mit der rechten Liebe und dem rechten Ernste gegeben und empfangen wird, so darf man auch die Spiele von ihrer Seite ganz das sein lassen, was sie sein sollen, freie Erzeugnisse jugendlicher Lust, in denen der Drang nach freier Bewegung der physischen, wie der geistigen Kräfte sich ungehindert gehen läßt. Daß sie in der naturgemäßen, wenn nur sittlich geleiteten Gestaltung dennoch eine ganz ungemeine Bildungskraft in geistiger und gemüthlicher Hinsicht haben, das haben GutsMuths und der Herausgeber in den Einleitungen nachgewiesen. Darum müssen auch Unterricht und Spiel jedes unverkümmert in ihrem Rechte bleiben, denn dann erst gedeihen sie recht, und der erstere bedarf es in der That nicht, daß ihm auf Kosten des letzteren ein jedesfalls höchst untergeordneter Dienst geleistet werde.

Uebrigens sei auch das hier nochmals wiederholt, was GutsMuths selbst S. 260 über dergleichen Spiele sagt: „Basedow hat dies Spiel — es ist das Handwerkerspiel — belehrend gemacht, indem er es so einrichtete, daß den Kleinen dadurch technologische Kenntnisse mitgetheilt werden; hier, wo die Rede nur von Spielen, nicht von spielendem Unterrichte ist, konnte ich davon keinen Gebrauch machen rc."

Das Reisespiel.

Dieses geographische Spiel rührt von Campe her, der es in das siebente Bändchen seiner Kinderbibliothek einrückte. Hier ist die Beschreibung mit des Erfinders eigenen Worten und den nöthigen Einschaltungen:

Einer von uns stellt immer den Wandersmann vor, dieser verläßt das Zimmer, holt sich Hut und Stock — Kindern macht

es noch mehr Vergnügen, wenn man sie sich ganz vermummen läßt —, geht dann an die Thür und ruft:

Holla, Holla, macht auf die Thür!

Dann antwortet Einer von uns, der den Hausvater vorstellt, während wir alle hier am Tische sitzen:

Wer bist Du denn, und was begehrst Du hier?

Darauf erwiedert der Wandersmann:

Ich bin ein Wandersmann und bitt' um Nachtquartier.

Und der Hausvater antwortet:

Herein, herein, Du Wandersmann!
Geöffnet ist die Thür;
Doch willst Du übernachten hier,
So sag' uns erst Dein Sprüchlein an.

Nun muß der Wandersmann sich auf irgend einen Denkspruch, auf ein Paar hübsche Verse gefaßt gemacht haben. Die sagt er her, und dann spricht der Hausvater wieder:

Dein Sprüchlein ist gar hübsch und fein;
Komm denn und nimm Dein Plätzchen ein.

Da kommt denn der Wandersmann völlig herein und setzt sich neben uns an den Tisch; und der Hausvater fährt fort:

Beschreib' uns nun, o Wandersmann,
Die Reise, die Du jetzt gethan,
Von Anfang an.

Der Wandersmann erzählt hierauf die ganze Richtung seiner (eingebildeten) Reise; nimmt die vorzüglichsten Städte, über die er gekommen ist, die Ströme und Meere, über die er schiffen mußte, und die merkwürdigsten Gebirge, über welche, oder zwischen denen hindurch ihn sein Weg führte (und zwar nur den Namen nach). Man setzt dabei voraus, daß er immer den geraden Weg genommen habe, und er muß sich daher hüten, in seinen Weg einen Ort zu bringen, den er, wenn er die Reise wirklich gethan hätte, nicht auch in der That hätte berühren müssen.

Da bei dergleichen Beschreibungen Beispiele immer nöthig sind, so schalte ich hier gleich eine solche Reise des Verfassers selbst ein: Wir reisten von Hamburg nach Drontheim. Nämlich zu Schiffe auf der Elbe bei Stade, Glückstadt, Ritzebüttel weg in die Nordsee, neben Helgoland vorbei. Rechts ließen wir die Küste von Schleswig und Jütland und segelten nach Norden bis Bergen. Von hier ging's ziemlich beschwerlich bis Drontheim.

Ist so die Richtung angegeben, so spricht der Hausvater abermals zu ihm:

Was sahst Du denn, o Wandersmann,
Was man bei uns nicht sehen kann?

Jetzt kommt denn allerlei Merkwürdiges von den Städten und Gegenden, durch die sein Weg ihn geführt hat, und Jeder von uns giebt Acht, daß er auch nichts Unwahres in seine Erzählung einmischt.

Dergleichen Merkwürdigkeiten waren: Der Mangel an Trinkwasser und die Cisternen zu Glückstadt, die sechs Baken und eine Blüse zwischen Ritzebüttel und der Insel Neuenwerke; der Hafen Kuxhaven bei Ritzebüttel, die Insel Helgoland; die Häringszüge an der Küste von Bergen; die Stadt Bergen; der fürchterlich rauhe Weg zwischen Bergen und Drontheim nebst der Gestalt des Landes; das Gebirge Kjölen mit den sogenannten Bergstuben oder Ruhehäusern zur Bequemlichkeit der Reisenden, und endlich die Stadt Drontheim. Alle diese Gegenstände wurden im nöthigen Falle beschrieben und erklärt, woran die Zuhörer oft gesprächsweise Theil nahmen.

Sind diese Merkwürdigkeiten erzählt, so fragt der Hausvater von Neuem:

Welch' Klima, welch' Gewächs und welche Sitten
Fand'st Du an jedem Ort, durch den Dein Fuß geschritten?

Hier erzählt ein Wanderer im vorliegenden Falle von der Sanftheit des Klimas an der norwegischen Küste und giebt die Ursachen davon an; dann von der strengeren Kälte im Inneren, auf den hohen Gebirgen; von den Schneeschuhen, womit die Normänner über diese Schneegebirge laufen; von dortigen Schneelawinen; von der norwegischen Mode, Bärte zu tragen, und von den Produkten, unter allerlei erläuternden Bemerkungen.

Hat der Wanderer auf alle diese Fragen richtig geantwortet, so sagt endlich der Hausvater zu ihm:

Hab' Dank, hab' Dank, Du guter Mann,
Für das, was Du gesagt!
Bleib' bei uns, bis es wieder tagt,
Und — nimm dies Schüßlein an.

Hierbei übergiebt der Hausvater dem Reisenden einige Früchte, die zum Behufe des Spieles herbeigeschafft sind. Bringt er aber im Gegentheil etwas Falsches in seine Erzählung, z. B. einen

falschen Ort, der auf dem Wege nicht liegt, oder ein Produkt, das in dem Lande nicht wächst, läßt er z. B. in Norwegen Kokosnüsse wachsen, so fällt die ganze Gesellschaft mit zusammengedrehten Schnupftüchern über ihn her und jagt ihn mit den Worten zur Thür hinaus:

Fort, fort mit Dir, Du böser Gast,
Dieweil Du uns beflunkert hast!

Erwachsene Mitspieler flunkern den Kleinen zu Gefallen, weil ihnen dergleichen Auftritte Freude machen, schon dann und wann mit Fleiß einmal.

Eben dasselbe Schicksal hat der Gast, wenn er auf die Frage nichts zu sagen weiß; da verjagt man ihn mit den Worten:

Fort, fort mit Dir, Du stummer Gast,
Dieweil Du nichts bemerket hast!

Unter den belehrenden Spielen nimmt dieses einen vorzüglichen Platz ein; Erwachsene erhalten dadurch Gelegenheit, mit der Jugend allerlei geographische, physische und historische Kenntnisse zu wiederholen, und die Kleinen Anlaß, das nicht nur wieder in's Gedächtniß zurückzurufen, was sie hier und da gelernt haben, sondern es auch auf eine neue Art einzukleiden und sich im mündlichen Ausdrucke zu üben. Auf dieses letzte halte ich vorzüglich viel. Was nun aber das Kleid betrifft, worin hier Unterricht als Spiel erscheint, so ist es mir fast etwas zu leicht übergeworfen; denn es besteht nur in dem Hereinkommen als Fremder, in den gereimten Fragen, den Plumpsäcken und einem kleinen Schmause. Die Hauptsache bleibt doch immer nur Erzählung, und die Fröhlichkeit und Lustbarkeit wird hauptsächlich nur durch den Ton der Gesellschaft und den des Erzählers befördert; bleibt dieser einmal immer nur bei allgemeinen geographischen Angaben stehen, weiß er nicht so in's Einzelne zu gehen, als wenn er die Reise wirklich gemacht hätte, hat er nicht die Kunst, lebhaft und anschaulich zu beschreiben und ein Späßchen mitunter zu machen, so fällt die Sache in's Langweilige. Dagegen weiß ich hier keinen Rath, als daß sich Jeder einzelne Stellen aus guten Reisebeschreibungen ganz zu eigen mache und hierauf seine Erzählung gründe.

Um die Einkleidung für kleine Zuhörer noch spielähnlicher zu machen, rathe ich zur gänzlichen Verkleidung des Wanderers; sie kann zur Belebung des Spieles dienen.

Ferner wäre es vielleicht gut, daß man es den Zuhörern, den Hausvater ausgenommen, zur Pflicht machte, auf die Art des Vortrags zu achten und den Reisenden bei einem bemerkten argen Sprachfehler durch den Zuruf aufmerksam zu machen:

Ei, holt doch die Grammatik her,
Der Herr setzt Wörter in die Quer!

Jetzt würde der Fehler in Prosa berichtigt und hinzugesetzt:

Heraus, heraus mit einem Pfand,
Denn Wörter sind bei uns kein Tand.

Der Reisende und der Hausvater im Gegentheile müßten zugleich darauf Achtung geben, daß die Zuhörer jedesmal ohne Ausnahme ein Pfand gäben, wenn sie einen Sprachfehler oder ein unedles Wort durchschlüpfen ließen, ohne es durch den obigen Vers anzukündigen. Alle Pfänder würden am Ende des Spieles eingelöst. Hierdurch, glaube ich, könnte das Spiel mehr Spiel und zugleich mehr Belehrung werden.

Ein ganz passendes Muster ist diese Erzählung freilich nicht, denn ob sie gleich nach den vorher bestimmten Wörtern zusammengesetzt ist, so wurde sie doch am Schreibtische gemacht und ist daher nicht völlig Sache des Augenblicks. Alle Zwischenreden der Umhersitzenden sind um der Kürze willen weggelassen. Ein Paar sehr niedliche Beispiele findet man auch im Kinderalmanach von 1795 sammt dem ganzen Tone, den ich in dergleichen Jugendgesellschaften wünsche.

Ein hier und da nachhelfender und verbessernder Aufseher ist bei diesem Spiele nöthig. In seiner Hand ist ein Plumpsack; er bestraft einen Jeden spaßhaft für falsche, niedrige, undeutsche Ausdrücke, für auffallende Unwahrheiten, die seine Erzählung an sich trägt, oder für gänzliches Steckenbleiben. Weiß er die Schläge auf eine gute fröhliche Art auszutheilen, so wird's an Gelächter nicht fehlen, und dadurch wird das Spiel nur zweckmäßiger. Man kann sich auch statt dessen Pfänder geben lassen.

Man hat von diesem Spiele verschiedene Abänderungen, die ich hier noch angeben will.

1) Einer von der Gesellschaft nimmt so viel Stückchen Papier, als Personen da sind, numerirt sie mit 1, 2, 3, 4 . . . und schreibt auf jedes ein Wort. Man wirft sie vermischt in einen Hut. Jede Person zieht eins heraus, und diejenige, welche Nummer 1 hat, ist verpflichtet, in die Mitte zu treten und über die sämmtlichen Wörter, die ihr jetzt bekannt gemacht werden, etwas zu erzählen, auf die Art, wie oben angegeben ist; sei es nun eine wirklich gemachte oder erdichtete Reise, eine kleine Erzählung oder was es will. Nennt sie bei dieser Gelegenheit eins von den ausgetheilten Wörtern, so ist die Person, die es hat, verbunden, sogleich aufzustehen und mit dem bisherigen Erzähler ein Gespräch

anzuspinnen, das auf seine Erzählung Beziehung hat, und wodurch sie weiter fortgesetzt wird. Diese Person darf aber bei Strafe eines Pfandes keines von den Wörtern gebrauchen, die den Uebrigen zugetheilt sind; ja man setzt auch wohl fest, daß sie bei ihrer Unterredung weder nein noch nicht sagen darf. Ihre Unterredung mit dem Erzähler dauert so lange fort, bis dieser ein anderes von den ausgetheilten Wörtern einwebt, dann setzt sie sich, und eine andere Person, die das zuletzt genannte Wort hat, eilt schnell herbei, um es eben so zu machen, wie die abgetretene. Diese Abänderung hat das Empfehlende, daß nach und nach alle Personen in Thätigkeit kommen. Pfänder werden in diesem Spiele gegeben: 1) Von dem Erzähler, wenn er ein schon eingewebtes Wort noch einmal vorbringt. 2) Von den aufgestandenen Personen, wenn sie ihr Wort überhören, nicht augenblicklich aufstehen und sogleich mit ihrem Gespräche einfallen, so wie auch in den oben schon erwähnten Fällen.

2) Man wählt zwei Personen aus der Gesellschaft, den übrigen aber werden Wörter zugetheilt. A erzählt eine Geschichte, eine Reise oder so etwas und verwebt die ausgetheilten Wörter, die er aber hier mehr als einmal anbringen kann. So oft er ein solches Wort nennt, muß die Person, der es gehört, aufstehen und pfeifen, bei Strafe eines Pfandes. B sitzt im Kreise vor dem A und unterhält diesen bald durch Fragen, bald durch eingestreute Späßchen. Hierbei sucht er ebenfalls die ausgetheilten Wörter recht oft einzuweben; wer da nicht aufmerksam ist, wer nicht aufsteht und pfeift, wenn B solch ein Wort gebraucht, muß ein Pfand geben. Hierdurch wird die Sache auch zur Uebung schneller Aufmerksamkeit.

3) Einer von der Gesellschaft wird durch's Loos oder nach Uebereinkunft zum Erzähler gewählt. Während dieser auf ein Thema irgend einer Art denkt, sagt Jeder seinem Nachbar im Kreise ein Wort in's Ohr, welches dieser geheim hält. Es ist geschehen, der Erzähler beginnt unter völliger Freiheit seiner Phantasie. Wann es ihm beliebt, besonders bei jedem kritischen Zeitpunkte in seiner Erzählung, weist er mit dem Finger auf eine Person im Kreise, und diese, dadurch aufgefordert, sagt ihm ihr bisher geheim gehaltenes Wort, das er nun in seine Erzählung, ohne alle Hemmung, verflicht, auf eine Art, die ganz von der Fähigkeit seines Witzes abhängt. Ein Jeder sieht leicht ein, wie viel dies zur Belustigung der Gesellschaft, sowie zur Uebung des Erzählers

beitragen müsse. Laßt uns annehmen, er sei in der Erzählung einer Reise bei einer Räubergeschichte: Die Nacht war schauerlich, das Geräusch in den Wipfeln der Waldbäume, die undurchdringliche Finsterniß und das Gebrüll dieser vier Unmenschen, die uns Geld oder Leben abforderten, machte sie zur schaudervollsten meines Lebens. Da ergriff ich schnell — hier zeigt er auf eine Person und diese nennt — Perücke — ein Degen oder eine Pistole wäre freilich bequemer gewesen, allein es ist nun einmal nur eine Perücke — meine Perücke, nahm meinen ganzen Muth zusammen und stopfte sie dem ärgsten Brüller, der mir auf den Leib wollte, bei dem Schimmer seiner Laterne so tief in den Schlund, daß er aus Mangel an Athem zu Boden stürzte. Jetzt, da die anderen ihn von diesem tödtlichen Haarwulste befreien wollten, drückten wir ganz bequem die Pistolen auf sie ab u. s. w.

Hierzu gehört Nachdenken und Erfindungskraft, genauer genommen, biwtende Phantasie und Witz, um die Wörter gehörig und zwar schnell mit einander in gewisse Verhältnisse zu schieben, und sie vortheilhaft miteinander zu verbinden. Hieraus ergiebt sich's, daß dieses sehr schöne, mit häufigem Lachen verbundene Spiel eine vortreffliche Geistesübung der Jugend ist.

Dieses Spiel verdient allgemein bekannt und recht oft gespielt zu werden, zumal, da es überall, auch im Freien auf einem Spaziergange, ausführbar ist. Denn es ist ein treffliches Mittel, nicht nur die Erfindungsgabe und die schnelle Besonnenheit der Jugend zu üben, sondern auch in der unbefangensten Weise das so wichtige Sprachvermögen auszubilden und sie an eine gute, fließende, zusammenhängende Darstellung zu gewöhnen. Blöde Kinder erlangen, wenn man sie gehörig behandelt, mehr Freimüthigkeit und Selbstvertrauen, empfindliche haben Gelegenheit, das Lachen der Anderen ertragen zu lernen u. s. w.

IV. Spiele zur Erregung der Phantasie und des Witzes.

Spiele der Aehnlichkeit.

Die verschiedenartigsten Gegenstände haben unter gewissen Beziehungen noch Aehnlichkeit mit einander, und wenn sie auch in Größe, Form, Masse u. s. w. noch so unähnlich sind. Meine Schreibfedern und die Tanne im Walde haben in allen jenen Punkten nichts mit einander gemein, aber sie sind doch beide gewachsen und haben hierin Aehnlichkeit. Dieser Umstand hat zu einem sehr angenehmen und nützlichen Spiele Anlaß gegeben. Man setzt sich in einen Kreis zusammen und giebt sich der Reihe nach dergleichen Aufgaben. Gewöhnlich nimmt

man nur zwei Gegenstände, man kann unter gewissen Umständen aber auch drei und mehrere geben. Einige Beispiele dürften hier am Platze sein. Welche Aehnlichkeit finden Sie, fragt A den B, zwischen einem Marmorblock und dem Papier? Antwort: Sie können beide zu Denkmälern gebraucht werden. — Zwischen Stahl und Glas? Sie gehören beide zum Mineralreich — sind beide sehr hart — können beide zu Instrumenten gemacht werden, womit man Feuer anzündet. — Zwischen einem Clavier und einer Blume oder einer Ananas? Sie vergnügen alle 3 die Sinne. — Zwischen diesem marmornen Briefbeschwerer und einem Schwätzer? — Sie beschweren beide. — Zwischen einer Taschenuhr und der Sonne? — Sie zeigen beide die Zeit an. — Zwischen dem Federmesser dort und dem Glase? — Man kann sich mit beiden verwunden — beide sind fabrikmäßig gemacht u. s. w. So oft Jemand keine Aehnlichkeit finden kann, bekommt er abgeredetermaßen den Plumpsack oder muß ein Pfand geben. Will man diese Belustigung noch mehr in das Gewandt eines Spieles einkleiden, so lege man sich eine Sammlung von dergleichen Wörtern an, schreibe davon je 10 oder 20 auf die Seiten eines kleinen Buches und numerire die Wörter jeder Seite von 1 bis 10 oder 20. Dies Buch geht nach und nach von Person zu Person im Kreise herum. Jede nennt zwei Zahlen und bestimmt dadurch zwei Wörter irgend einer Seite, die sie vergleichen will, z. B. 10 und 3. Nun nimmt sie das Buch, sticht mit einer Nadel zwischen die Blätter und überläßt es so dem Zufall, welche Seite, die sie selbst vorher durch rechts oder links bestimmt hat, ihr die Wörter angeben soll; dann nimmt sie das 10te und 3te Wort und vergleicht beide. Schreibt man nur 6 Wörter auf jede Seite, so kann man auch mit Würfeln jedesmal ein Paar herauswürfeln.

Ich halte diese Unterhaltung für ein treffliches Spiel; meine Gründe sind diese: Die ganze Gesellschaft befindet sich immerfort in einer lebhaften Erwartung, was wohl für Antworten herauskommen werden, und sie hat meistentheils Anlaß zum Lachen, sie mögen nun mehr oder minder witzig ausgedacht oder fade und stumpf sein. Jeder nimmt überdem an der Aufgabe Theil und sucht für sich im Stillen eine Aehnlichkeit herauszubringen, und so erhält man am Ende eine kleine Sammlung davon. Alles dies ist sehr unterhaltend, doch sollte man dies Spiel nie lange fortsetzen.

Um Aehnlichkeiten zu finden, ist es schlechterdings nöthig, beide mit einander zu vergleichende Gegenstände in allen ihren mannigfaltigen Eigenschaften und Beziehungen so schnell als möglich zu überdenken. Dieses Ueberdenken erstreckt sich sogar auf die Namen, womit die Gegenstände

selbst oder ihre Eigenschaften und Beziehungen benannt werden, denn sehr oft liegt die Aehnlichkeit nur in einem Wortspiele. So ist die Aehnlichkeit zwischen einem Briefbeschwerer und Schwätzer nur Wortspiel, so beruht sie auch zwischen einer Zunge und Nadel, zwischen einer Pomeranze und einem Mönche nur auf einem Wortspiele; bei jenem kommt das Stechen der Nadel eigentlich und der Zunge nur uneigentlich zu, bei diesem ist der Bischoff, welcher aus beiden gemacht werden kann, nur der Benennung nach ähnlich. Mit dem Ueberdenken ist die zweite Thätigkeit, nämlich die Vergleichung vermöge des Witzes, verbunden, und beide haben sehr oft, nach Maßgabe der kurzen Zeit, in welcher es geschehen muß, ein sehr großes Feld zu durchlaufen, wenn die Gegenstände nur ziemlich entfernt von einander liegen; meine Leser mögen es z. B. einmal versuchen, die Aehnlichkeit zwischen einer Scheere und einem Stück Wachs zu finden; sie werden wahrscheinlich ziemlich lange zubringen, ehe sie darauf kommen. Daß dieses Ueberdenken und Vergleichen für Jung und Alt sehr nützlich ist, bezweifelt Niemand.

Ich muß endlich diesem echt pädagogischen Spiele noch einige Anmerkungen anhängen. 1) Alle allgemeinen Eigenschaften der Körper, als Schwere, Theilbarkeit, Sichtbarkeit, Undurchdringlichkeit und dergleichen dürfen durchaus nicht mit in die Aehnlichkeit gezogen werden, denn sie sind ja allen gemein; aber wohl solche, die nur manchen zukommen, als: Elektricität, Flüssigkeit, Durchsichtigkeit u. s. w. 2) Eine so schöne Sache auch der Witz ist, so halte ich es doch für unpädagogisch, ihn auf Kosten seiner Nebenmenschen, ja gar seiner Gespielen zu gebrauchen; es mag z. B. ganz belustigend sein, die Frage zu geben: Was ist zwischen dem Kopfe des N. und seinem Geldbeutel für Aehnlichkeit, und darauf die Antwort zu hören: Beide sind leer!, aber bieder ist es doch nicht. Bei jungen Leuten ist ganz vorzüglich darauf zu sehen, daß sie nicht in diesen Ton verfallen; er ist schlechterdings gegen Treuherzigkeit und Herzensgüte.

Sprüchwörter.

Der Zweck dieses Spieles ist sinnliche Darstellung eines Sprüchwortes durch theatralische Handlung, welche entweder in bloßem Mienenspiele (Pantomime) besteht oder mit wirklichen Gesprächen verbunden ist. Beiderlei Art der Darstellung ist vortheilhaft, und die Schwierigkeiten mögen bei beiden etwa gleich groß sein. Eine Person verläßt das Zimmer, um sich dazu vorzubereiten. Sie wählt sich ein Sprüchwort und verabredet umständlich die Art der Darstellung. Jedem wird zu diesem Ende seine bestimmte Rolle gegeben, jedem sein Mienenspiel oder der Gegenstand, über welchen

geredet werden soll, und die Hauptwendung der Gespräche zugetheilt. Man wählt im nöthigen Falle zu den Rollen eine leichte Veränderung der Kleidung und versucht, wenn man noch nicht sehr geübt ist, vorläufig das Spiel. Hierauf geht man zu der übrigen Gesellschaft zurück und führt das Verabredete aus. Die Zuschauer dürfen nichts dazwischen reden, und kein Spieler darf fremdartige Sachen dazwischen bringen. Ist man fertig, so müssen die Zuschauer das Sprüchwort aus der Thätigkeit errathen, und dann kommen diese an's Spiel. Man hat Sammlungen von dramatisirten Sprüchwörtern. Zur Unterhaltung können sie gut sein, aber wenn man sich daran hält, um darnach zu spielen, so vereitelt man dadurch den besten Theil des Spieles; die Jugend muß die Darstellung selbst erfinden und nicht nachbeten. Gut ist es aber, wenn ein erwachsener Jugendfreund dabei zu Rathe gezogen wird.

Um die Sache anschaulicher zu machen, wähle ich ein Beispiel aus dem Kinderalmanach oder der Familie von Bernheim, an welchem man die Bearbeitung und Darstellung eines solchen Sprüchwortes sehen kann.

Es währte nicht lange, so kamen Jettchen, Luise und Gustav wieder herein und setzten sich mit Handarbeit an einen Tisch. Bald darauf erschien auch Lotte, welche einen Rock der Amtmännin angezogen und oben dicht unter den Armen befestigt hatte. Sie ging auf die beiden Mädchen zu, um sie zu umarmen; aber eben so schnell ging sie wieder zurück. Wie? sagte sie, was sehe ich? Sie tragen noch solche lange Taillen an Ihren Kleidern? Pfui! schämen Sie sich. Die trägt ja kein Mensch mehr. Nein, sehen Sie mich an, ich habe mir dies Kleid erst machen lassen; so muß man's tragen. Eine lange Taille — pfui!

Jettchen. Finden Sie es denn hübscher, gar keine Taille zu haben?

Lotte. Ich finde Alles hübsch, nur nicht eine lange Taille. Eine Taille im Kleide ist das Ekelhafteste von der Welt!

Luise. Ich muß gestehen, ich finde es nicht so; ich glaube, daß die Schönheit des Körpers darin besteht, daß die Taille das gehörige Ebenmaß —

Lotte. Ach was, Schönheit, Ebenmaß! — Schönheit ist eine recht kurze, kurze Taille und einen recht langen, langen Rock haben. Alle Welt trägt jetzt eine kurze Taille, und eine Taille, die nicht recht kurz ist, ist häßlich.

Luise. Aber, ich bitte Sie, diese Kleidung ist doch gar nicht natürlich, denn —

Lotte. Natürlich? Natur ist dummes Zeug; eine Taille wie die Ihrige, unausstehlich, und eine kurze Taille Mode.

Jettchen. Ich finde, daß Sie Recht haben; ich will mir gleich auch solch ein Kleid machen lassen. (Geht, um einen Rock von ihrer Mutter ebenso anzuziehen.)

Luise. Je nun, wenn sich Alle so tragen, kann ich nicht die Einzige sein, die sich anders kleidet. (Sie zieht sich auch so an.)

Jetzt trat auch Ferdinand als Mitspieler mit einer Lorgnette vor dem Auge in die Stube. Guten Tag, Bruder, sagte er zu Gustav; ich hab' Dich lange nicht gesehen. Wie geht's?

Gustav. Mir recht gut. Aber ich glaube fast, Du hast Schaden am Auge genommen, weil Du das Glas immer vorhältst? Kannst Du mich denn nicht sehen?

Ferd. O ja, recht gut! Meinen Augen fehlt nichts, ich kann in die Nähe und in die Ferne sehen.

Gustav. Aber doch wohl durch das Glas genauer?

Ferd. Nein, gerade umgekehrt; ich kann mit bloßen Augen besser sehen.

Gustav. Warum trägst Du es denn? So wirf doch das dumme Ding weg!

Ferd. Bewahre! Lieber wollt' ich einen Finger missen! Ein Jeder trägt jetzt ein solches Ding, und ich sollte keines tragen?

Gustav. Wenn es Dir nichts nützt, wie Du sagst?

Ferd. Nein, das thut es nicht; es ist mir vielmehr beschwerlich. Aber deswegen misse ich es doch um keinen Preis.

Gustav. Aber ich bitte Dich —

Ferd. Sieh nur, alle Welt sieht jetzt durch ein solches Glas; was würde man sagen, wenn ich's nicht thäte? Man glaubte wirklich, ich verstünde mich auf den Ton nicht. Ich rathe Dir sehr, Dich nicht öffentlich ohne dasselbe sehen zu lassen, man würde Dich auslachen.

Gustav. Ja, wenn Du das glaubst, so will ich lieber auch einen Gucker nehmen. Wenn ich nur gleich einen hätte!

Ferd. Hier habe ich zum Glücke noch einen bei mir. Nimm ihn.

Gustav nahm ihn, und nun tanzten die drei Mädchen mit ihren langen Röcken und die beiden Knaben mit ihren Guckern,

bis sie von den Uebrigen mit großem Gelächter zur Thür hinaus gejagt wurden. — Sie kommen dann wieder herein und fragen: „Was war's?" Am Ende kommt's heraus, nämlich: „Ein Narr macht leicht mehrere."

Offenbar gehört dieses Spiel zu den besten Gesellschaftsspielen. Es ist fähig, eine Gesellschaft ungemein zu unterhalten, aufzuheitern und häufig in allgemeines Lachen zu versetzen; es läßt sogar sehr oft einige Bewegung zu. Da die dramatische Darstellung eines Sprüchwortes sehr mannigfaltig bewerkstelligt werden kann, so bietet sich der Jugend ein weites Feld dar, Phantasie, Witz und Erfindungskraft spielend zu bilden, die verschiedenen Arten, welche von Diesem und Jenem vorgeschlagen werden, zubeurtheilen, die beste zu wählen und in der Anlage und Ausführung des Spieles ihren Geschmack theils auf die Probe zu stellen, theils ihn durch Hilfe erwachsener Freunde zu verbessern. Die Ausführung selbst giebt Anlaß zu einem sehr schätzbaren unbefangenen Betragen im Handeln und Reden. Da sich nicht jedes Sprüchwort zu dramatischer Darstellung eignet, so will ich zum Schluß noch eine kleine Sammlung hersetzen:

Viele Köche verderben den Brei.

An vielem Lachen erkennt man den Narren.

Wer den Schaden hat, darf für den Spott nicht sorgen.

Man sucht keinen hinter'm Strauch, man habe denn selbst dahinter gesteckt.

Gebrannte Kinder scheuen das Feuer.

Wie die Alten sungen, so zwitschern auch die Jungen.

Jedem Narren gefällt seine Kappe.

Was Häuschen nicht lernt, lernt Hans nimmermehr.

Eigenlob stinkt.

Gleiche Brüder, gleiche Kappen.

Gleich und gleich gesellt sich gern.

Der Horcher an der Wand hört seine eigene Schand'.

Gelegenheit macht Diebe.

Hochmuth kommt vor dem Falle.

Wer Pech angreift, besudelt sich.

Wer lang hat, läßt lang hängen.

Wer A sagt, muß auch B sagen.

Ein voller Bauch studirt nicht gern.

Was lange währt, wird gut.

Eine Hand wäscht die andere.

Undank ist der Welt Lohn.

Kurze Haare sind bald gebürstet.

Allzuviel ist ungesund.

Borgen macht Sorgen.
Kleider machen Leute.
Der Apfel fällt nicht weit vom Stamme.
Der Krug geht so lange zu Wasser, bis er bricht.
Durch Schaden wird man klug.
Ehrlich währt am längsten.
Ein Narr kann mehr fragen, als zehn Kluge beantworten.
Ein Vogel in der Hand ist besser, als zehn auf dem Dache.
Eine Schwalbe macht keinen Sommer.
Es ist nicht Alles Gold, was glänzt.
Es ist nichts so böse, es ist zu etwas gut.
Wer zuletzt lacht, lacht am besten.
Vorgethan und nachbedacht, hat Manchen in groß' Leid gebracht.
Trau, schau, wem?

Schattenbilder.

Viele andere Sprüchwörter eignen sich vortrefflich dazu, pantomimisch hinter einem Vorhange (einem großen senkrecht hängenden ausgebreiteten Laken 2c.) dargestellt zu werden. Nur muß der Raum der Darstellung erleuchtet sein, während der Raum der Zuschauer finster bleibt, weil sonst die Schattenbilder nicht scharf genug hervortreten würden. Auch muß das Licht so gestellt werden, daß der Schatten der vor ihm befindlichen darstellenden Personen auf den Vorhang fällt. Erräth die zuschauende Partei das dargestellte Sprüchwort — es braucht übrigens nicht allemal ein solches zu sein, auch Texteswort aus Büchern 2c. eignen sich dazu —, so wird sie die darstellende. Solche Sprüchwörter sind:
Eine Hand wäscht die Andere.
Junge Spieler, alte Bettler.
Auf einen groben Klotz gehört ein grober Keil.
Wer seine Schuh kann selber flicken, der darf sie nicht zum Schuster schicken.
Der Horcher an der Wand hört seine eigne Schand.
Wer nicht vorwärts kommt, kommt rückwärts.
Wer Andern eine Grube gräbt, fällt selbst hinein.
Man muß das Eisen schmieden, so lange es heiß ist.
Fischefangen und Vogelstellen verdarb schon manchen Junggesellen.

Was man nicht im Kopfe hat, muß man in den Beinen haben.

Wer den Kern essen will, muß die Nuß knacken.
Am vielen Lachen erkennt man den Narren.
Trink' und iß, des Armen nicht vergiß.
Wie die Alten sungen, so zwitschern die Jungen.
Wer nicht hören will, muß fühlen.
Ein Mann, ein Wort.

Die Erzähler oder das Mährchendichten.

Eine Jugendgesellschaft, die in ihrer Geistesbildung schon ziemliche Fortschritte gemacht hat, sitzt im Kreise herum, und Jeder verpflichtet sich, wenn die Reihe an ihn kommt, etwas zu erzählen. Der Gegenstand der Erzählung bleibt seiner Wahl überlassen; aber er ist verbunden, gewisse Wörter in die Erzählung zu verflechten, welche ihm von den Anderen gegeben sind; ja er muß sie selbst in der Ordnung vorbringen, in welcher sie ihm gegeben worden sind. Er kann mithin keine schon gehörte oder gelesene Erzählung gebrauchen, sondern muß aus dem Stegreife ein Geschichtchen erfinden und jene Wörter auf eine ungezwungene Art hineinweben.

Für Kinder ist es schwer, aber sie werden schon durch das Zuhören unterhalten, und will man sie in's Spiel selbst ziehen, so muß man ihnen zu Hilfe kommen; ja ihre kindischen Wendungen und ihre naiven und munteren Einfälle ersetzen alle anderen Vollkommenheiten der Erzählung. Um die Sache anschaulich zu machen, will ich ein Beispiel hersetzen. Neun junge Leute geben dem Zehnten jeder ein Wort, diese sind: Topf, Lichtputze, Papier, Uhr, Brod, Schreibtafel, Schiebkarren, Pferd, Citrone. Und hieraus macht er folgende Erzählung:

Fritz war ein sehr gefräßiger Knabe, dem bis dahin das Essen über Alles ging. Es war daher etwas Gewöhnliches, daß er des Morgens an der Küchenthür herumging, um mit seiner Nase auszuspüren, was es heute zu essen gebe; und konnte die ihm nicht Bescheid thun, so nahm er womöglich die Augen zu Hilfe und guckte in den Topf; denn mit Fragen kam er nicht gut mehr zurecht, die Köchin hatte ihn nur zu oft ausgelacht und auf die Frage: „Was essen wir denn heute?" zur Antwort gegeben: „Eine gebratene — Lichtputze oder fricassirtes — Papier."

Das hatte ihn denn mächtig verdrossen; aber dessen ungeachtet ließ er von diesem kindischen Fehler nicht ab. Nie schlug ihm die Uhr angenehmer, als dann, wenn sie durch 12 Schläge zum Essen rief. — Vier Wörter habe ich nun glücklich hineingebracht; auch das Brod hineinzuschieben, soll mir nicht schwer werden; Ihr wißt ja, daß es die gewöhnlichste Sache bei Tische ist. Ich darf also nur sagen, daß Fritz mit dem Brode sehr sparsam umging, um seine Eßlust für die anderen Speisen recht lebendig zu erhalten; was ich aber mit den anderen Wörtern anfangen soll, weiß ich bis jetzt nicht; denn Schiebkarren werden ja nirgends gegessen und Pferde nur bei den Tataren. Jedoch, es sei gewagt! Sein Vater hatte die gute Gewohnheit, jährlich einige Mal mit seinen Kindern und diesem und jenem ihrer Freunde eine kleine Fußreise in die benachbarten Gebirge zu machen, um die schöne Gegend zu genießen und ihnen unter steter Bewegung manche Kenntnisse zu verschaffen, die sie zu Hause nicht erhalten konnten. Eine solche Reise sollte am 4. Juni auch angestellt werden. Alles freute sich darauf und machte sich dazu fertig. Fritz that es auch, vergaß auch seine Schreibtafel nicht, um allerlei Merkwürdigkeiten zu verzeichnen, die ihm aufstoßen könnten. Die größte Merkwürdigkeit war ihm ein Schiebkarren. Wißt Ihr warum? — Die Dörfer waren in den Gebirgen selten, und die Gasthöfe schlecht, man mußte sich daher mit Nahrungsmitteln versorgen. Nun werdet Ihr schon merken, warum unserm Fritz der Schiebkarren so merkwürdig war; er enthielt nämlich in einem darauf stehenden und mit einem schönen weißen Tuche bedeckten Korbe allerlei Gegenstände, die dem Kleinen sehr am Herzen oder vielmehr am Gaumen lagen: Braten, Kuchen, Obst und dergl. Ich kann Euch die Freude nicht beschreiben, welche Fritz hatte, als die Mutter den Korb so reichlich aussteuerte; er hätte ihn küssen mögen. Der Mann, welcher den Karren schieben sollte, kam endlich. Leb' wohl, Mutter, leb' wohl! Es ging fort, nachdem man erst ein starkes Frühstück eingenommen hatte. Eine Stunde verging nach der anderen, ich will Euch nichts von allen den Sachen sagen, die man bald hier, bald dort bemerkte; von den einzelnen Erdbeeren, auf welche die Kinder am Wege Jagd machten, um sie dem lieben Vater zu bringen; von den schönen Gegenden, Felsen, Thälern, Pflanzen und Steinen u. s. w.; nur muß ich bemerken, daß Fritzens Eßlust bei jedem Schritte heftiger wurde, und daß sein liebster Gegenstand in der ganzen Landschaft der Korb

blieb. Er soll ihn sogar im Stillen recht freundschaftlich angeredet und mit allerlei Schmeicheleien beehrt haben. Eine Frage lag ihm ganz besonders am Herzen, nämlich die: Wo werden wir essen?, denn es war schon 11 Uhr. Er selbst mochte sich dadurch bei dem Vater hierin nicht gern eine Blöße geben, schickte also den Karl ab, und der mußte fragen. Es hieß, 2 Stunden von hier ist ein Hammerwerk, da wird's am schicklichsten sein. Frisch, Kinder, laßt uns recht zugehen! rief Fritz, der nun sah, daß es sobald noch nicht zum Essen kommen würde. Aber der Mann mit dem Schiebkarren konnte nicht so schnell fort. Fritz entschloß sich, zu helfen; er zog an einem Stricke, der vorn angebunden wurde und bisher den Korb an den Karren befestigt hatte. Da kam ein Karren mit einem Pferde bespannt. Links war eine steile Bergwand, rechts ein Fluß, und auf dem Ufer nur ein schmaler Fußweg. Der Schiebkarren mußte ausweichen und sich folglich auf den schmalen Weg begeben. Fritz, armer Fritz! fasse dich, Dein Liebling ist in Gefahr. Die Achse des Karrens giebt dem Schiebkarren einen kleinen Stoß, der Korb verliert das Gleichgewicht und taumelt und rollt hinab in den Fluß. Das Elend kann ich nicht beschreiben, ein allgemeines Oh! — kündigt es an; aber Fritz ist untröstlich. Wie Gellert's Henne mit struppigem Gefieder läuft er am Ufer umher. Da schwimmen die schönen Sachen: Braten, Kuchen u. s. w., und Fritz wird in der Herzensangst ein Fischer. Mit einem abgebrochenen Baumzweige eilt er hinzu und fischt Euch nichts heraus, als eine Citrone. Wie sauer ihm die im Wirthshause bei Käse und Brod schmeckte, könnt Ihr leicht denken. Meine Geschichte ist aus.

Die Zeichnungswürfel.

Folgendes noch sehr wenig bekannte Spiel, das der Phantasie eine schwierige, aber sehr edle Beschäftigung darbietet, wird allen Freunden der Zeichenkunst, die schon so weit sind, daß sie sich über bloßes Kopiren hinauswagen, sehr willkommen sein. Ich entlehne es einem Briefe, den man in den Libationen findet. Man hat 5 Würfel; der erste zeigt auf allen Seiten 1, der andere 2, der dritte 3 u. s. f. Jeder Zeichner läßt sie alle 5 zugleich auf eine gemäßigte Art aus der Hand auf das Papier oder auf die Tafel fallen, die er zum Zeichnen vor sich hat, und dieser Wurf entscheidet die Lage der Theile von der zu zeichnenden Figur; denn, dem angenommenen Gesetze nach, bestimmt der Würfel 1 die Stelle des Kopfes, 2 die der

rechten, 3 die der linken Hand, 4 die des rechten, 5 die des linken Fußes. Er bezeichnet diese Punkte und giebt die Würfel zu eben dem Gebrauche weiter. Von jetzt an erhält seine Phantasie freien Spielraum; denn es kommt nun darauf an, eine Menschenfigur sich in irgend einer Lage, sei es laufend, liegend, stürzend, kämpfend, arbeitend zu denken, so daß die genannten Theile auf die durch das ungefähre Auseinanderprellen der Würfel entstandenen Stellen fallen. Selbst dann, wenn das Ungefähr einen Würfel auf den anderen, z. B. 1 auf 4 bringen sollte, muß der rechte Fuß unter den Kopf gezeichnet werden; kurz, man darf keine nur denkbare Lage der Würfel verwerfen, es sei denn, daß der Zufall irgend einen so weit von den anderen abjagte, daß der Arm, das Bein 2c. dadurch aus den Gränzen aller Proportion träte. Welch' ein weites Feld erhält durch ein so leichtes Mittel die schöpferische Phantasie für ihre Wirksamkeit!

Die stummen Spieler.

Die Gesellschaft wählt, etwa nach Anhang I., Einen zum Anführer des Spieles. Dieser befindet sich im Kreise der übrigen und fragt links und rechts, bald diesen, bald jenen mancherlei, z. B.: Wie haben Sie diese Nacht geschlafen? Was frühstücken Sie heute? Auf welche Art reisen Sie am liebsten? Welche Jahreszeit ist Ihnen die angenehmste? Warum sind Sie so gegen den Winter eingenommen? u. s. w. Niemand darf anders als durch Mienen antworten; wer's versieht und irgend einen Laut von sich giebt, muß ein Pfand geben oder bekommt den Plumpsack. — Für junge Leute ist dieses Spiel bei seiner Einfachheit ungemein lustig und unterhaltend. Die Fragen geschehen schnell auf einander, und man fragt gewöhnlich so, daß weder ja noch nein zur Antwort hinreicht. Die Gefragten sind daher genöthigt, schnell auf Gebärden zu denken. Betrifft dieser Ausdruck oder diese Darstellung nur einen körperlichen Gegenstand oder eine körperliche Bewegung, so wird es für Phantasie und Witz gewöhnlich nicht sehr schwer, durch Gebärden zu sprechen, mit dem Körper Bewegungen nachzuahmen, mit den Händen anzuzeigen oder gleichsam zeichnend auszudrücken; leiten die Fragen in's Gebiet der Empfindungen und Affekte, so wächst die Schwierigkeit schon etwas, führen sie aber gar in's Reich der Ideen, so geräth Witz und

Phantasie gewöhnlich auf die Folter. Der Frager muß hierauf, so wie auf die Fähigkeiten seiner Gesellschafter, Rücksicht nehmen; es ist daher besser, seine Stelle nicht durch's Loos, sondern durch freie Wahl zu besetzen und die fähigste Person dazu zu nehmen. Aehnlich ist folgendes Spiel.

Die Mimik.

Man wähle nach Anhang I. einen Anführer oder Richter des Spieles. Dieser läßt aus einem Spiele Karten, wovon jedes Blatt die Benennung einer Leidenschaft oder Gemüthsbewegung trägt, indem man eines der Wörter: Freude, Furcht, Sehnsucht, Zorn, Neid, Andacht, Scham, Erstaunen, Mißtrauen u. s. w. darauf geschrieben hat — von jeder Person ungesehen ein Blatt ziehen. Ist die Ziehung durch den ganzen Halbkreis der Gesellschaft geschehen, so ist nun derjenige, welcher zuerst zog, verbunden, die auf seinem Blatte bemerkte Leidenschaft oder Gemüthsbewegung durch Gebärden darzustellen. Erräth sie die Gesellschaft, so folgt der Nachbar in eben dem Geschäfte nach; erräth sie aber die Gesellschaft nicht, so giebt er ein Pfand und muß so lange ein neues Blatt ziehen und darstellen, bis ihm bei einem die richtige Darstellung glückt. Dann entläßt ihn der Spielrichter, nachdem er so viel Pfänder als verfehlte Karten von ihm erhalten hat und geht zum Nachbar.

So ist die Form des Spieles in den Libationen angegeben; mir scheint sie auf folgende Art einer Verbesserung fähig. Jeder, der soeben im Begriffe ist, ein Blatt mimisch darzustellen, zeigt seine Karte dem Spielrichter, welcher dann nach der Vorstellung schnell von Person zu Person geht und sich heimlich von jeder sagen läßt, was sie unter den Gebärden verborgen glaube. Findet er, daß die meisten Personen die Vorstellung verstanden, so geben alle die ein Pfand, welche sie nicht verstanden; konnten sie aber die meisten nicht einsehen, so giebt der Mimiker ein Pfand und muß, wie oben, andere Blätter ziehen. Hierdurch ist Jeder, der nicht gern Pfänder giebt, genöthigt, genau zu beobachten, um jene Mimik mit Hilfe seiner Phantasie und seines Witzes zu enträthseln. Werden die Stimmen im Gegentheile nicht einzeln gesammelt, so können alle Unachtsamen von einem einzigen Aufmerksamen gedeckt werden. Uebung jener Seelenkräfte, sowie besonders der Beurtheilungs-

kraft in richtiger Erkennung und Schätzung affektvollen Ausdruckes auf den verschiedensten Menschengesichtern machen es nützlich und für Menschenkenntniß nicht ganz gleichgiltig.

Das Wortverbergen.

Wir schicken Einen zum Zimmer hinaus und sagen uns indessen im Kreise herum Einer dem Anderen ein Wort in's Ohr; kommt dann Jener wieder herein, so thut er an jede Person willkürlich eine Frage, und in die darauf zu gebende Antwort wird jenes Wort so verwebt, daß es schwer herauszufinden ist. Der Frager muß nach einigem Bedenken ein Wort angeben; trifft er das gegebene nicht, so giebt er, trifft er es aber, so giebt die gefragte Person ein Pfand. Hier sind Beispiele: Angegebene Wörter waren in einer Gesellschaft folgende: 1) Siegellack, 2) Witz, 3) Freude, 4) Messer, 5) Henne, 6) Wind, 7) Geduld, 8) Nichts, 9) Vergnügen, 10) Geld, 11) Langeweile, 12) Freundschaft, 13) Papier, 14) Schnee, 15) Freund, 16) Genügsamkeit, 17) Kamm, und der Hereinkommende fragte bei

Nr. 1. Wie haben Sie die Nacht geschlafen?

Antwort. Sehr schlecht, ich verbrannte mich gestern mit Siegellack, dies machte mir die ganze Nacht Schmerzen.

Nr. 2. Was frühstückten Sie heute?

Antwort. Thee, Butterbrod und Witz, denn ich las im Rabener.

Nr. 3. Auf welche Art reisen Sie am liebsten?

Antwort. In Gesellschaft der Freude, mit Trübsinn und Langeweile mag ich nicht gern etwas zu thun haben.

Nr. 4. Welche Jahreszeit ist Ihnen die angenehmste?

Antwort. Die, in welcher das Messer des Gärtners die Bäume pfropft und okulirt.

Nr. 5. Warum sind Sie gegen den Winter eingenommen?

Antwort. Ich denke ökonomisch: Holz kostet Geld, und die Henne legt keine Eier.

Nr. 6. Möchten Sie wohl eine Reise nach Amerika machen?

Antwort. O ja, wenn ich auf guten Wind rechnen könnte! Aber oft ist dieser ein Windbeutel, der nicht Wort hält.

Nr. 7. Welches Land haben Sie am liebsten?

Antwort. Nur Geduld! Ich will's Ihnen gleich sagen. Das Land der Freiheit, zumal wenn's mein Vaterland ist.

Nr. 8. Haben Sie das Schachspiel gern?

Antwort. Nichts macht mir mehr Vergnügen, wenn ich vorher Bewegung gehabt habe.

Nr. 9. Was für ein Unterschied ist wohl zwischen Neu- und Wißbegierde?

Antwort. Jener macht es Vergnügen, in den Topf zu gucken, dieser, durch ein gutes Buch Kenntnisse zu erwerben.

Nr. 10. Warum besuchen Sie nie das Schauspiel?

Antwort. Dazu habe ich weder Geld, noch Lust, noch Zeit.

Nr. 11. Was halten Sie für die größte Seltenheit?

Antwort. Einen Menschen, der in der ganzen Zeit seines Lebens nie einen Augenblick von Langeweile geplagt wurde.

Nr. 12. Haben Sie Lust, morgen mit mir spazieren zu gehen?

Antwort. O mit vielem Vergnügen, wenn Sie die Freundschaft haben, bis 4 Uhr zu warten; bis dahin halten mich Geschäfte ab.

Nr. 13. Möchten Sie wohl gern ein Pfand geben?

Antwort. Warum nicht, wenn Sie mit diesem Stückchen Papier zufrieden sein wollen; denn ich habe schon Schlüssel, Brieftasche und Alles fortgeben müssen.

Nr. 14. Was mag's denn wohl geschlagen haben?

Antwort. Ich kann's Ihnen nicht sagen, denn ich habe meine Uhr im Schnee verloren.

Nr. 15. Welche Arten von Spielen lieben Sie am meisten?

Antwort. Ich bin kein Freund von solchen, die nur vom Zufalle, sondern von denen, die mehr von meinen Kräften abhängen.

Nr. 16. Welche Menschen schätzen Sie am meisten?

Antwort. Alle Verehrer der Genügsamkeit, Zufriedenheit und Tugend.

Nro. 17. Wie viel kostet dieses Kleid?

Antwort. So viel als alles Uebrige, was ich an mir habe, Schuhschnallen, Hemdknöpfe und Kamm nicht ausgenommen.

Die Rolle des Antwortenden ist bei diesem Spiele am schwierigsten. Das erhaltene Wort muß in die Antwort versteckt werden. Ist es mit ihm in einer natürlichen Verbindung, so ver-

steckt sich's von selbst durch die Ungezwungenheit seiner Stelle, wie z. B. in Nro. 6 das Wort Wind; man darf dann nur noch einige Hauptwörter hinein weben, die sich natürlich damit verbinden lassen. Dies ist nicht schwer. Paßt es aber gar nicht zu der Frage, so muß man zwischen ihr und dem Worte schnell eine künstliche Verbindung ersinnen; dies ist oft nicht leicht. So hat das Wort Kamm in Nro. 17 gar keine Verbindung mit der Frage: Was kostet Ihr Kleid? Es ist daher schwer, es so in die Antwort zu verflechten, daß es sich nicht durch seine Gezwungenheit verräth. Das beste Mittel ist dann, noch andere Wörter hinein zu weben, die eben so gezwungen sind, um dadurch das Errathen zweifelhafter zu machen; daher findet man dort das Wort Kamm unter Schuhschnallen und Hemdknöpfe versteckt, und eben darum wird bei keiner Antwort das versteckte Wort so leicht zu finden sein, als in Nro. 14 das Wort Schnee. Kann man im Gegentheile das gegebene Wort ganz natürlich, ungezwungen hinein weben und ein anderes mit dem Scheine der Gezwungenheit hinein schieben, so wird der Frager dadurch leicht irre geleitet. Ein Beispiel davon giebt Nro. 9, wo das Wort Vergnügen eine sehr natürliche Stelle hat, hingegen Topf mit Gewalt herbeigezogen ist. Der Frager wird hier gewiß Topf für das gegebene Wort halten. Hieraus ergiebt sich zugleich für den Fragenden im Allgemeinen die Regel: Er muß sich hüten, solche Wörter für die versteckten anzugeben, welche mit seiner Frage in ganz naher Beziehung stehen, wie in Nro. 14 die Uhr, sonst wird er meistentheils falsch angeben. Im Ueberdenken dieses Umstandes, sowie im Ersinnen der Fragen, liegt für den Frager die Hauptübung bei diesem Spiele. Je speziellere Gegenstände seine Fragen bezielen, je schwerer ist es, das gegebene Wort in die Antwort zu bringen; je allgemeiner sie sind, um so leichter ist's. Auf die Frage: Was halten Sie für die größte Seltenheit? läßt sich leicht mit allen obigen 17 Wörtern antworten; aber man versuche dasselbe einmal mit der speziellen Frage: Was kostet Ihr Kleid?

Die Hauptübung bei diesem Spiele fällt auf den Antwortenden. Er muß sein Wort schnell mit der Frage in eine gewisse natürliche Beziehung bringen, er muß daher vermöge seines Nachdenkens die möglichen Beziehungen schnell aufsuchen, oft vermöge seiner Phantasie und seines Witzes eine neue schaffen und sie gehörig ausstaffiren. Alles das erfordert Gewandtheit und Gegenwart des Geistes. Aus diesem Gesichtspunkte betrachtet, ist dies Spiel unter den pädagogischen eines der trefflichsten.

Ein anderes Spiel dieser Art ist das:

Wie, wo und warum?

Der Erwählte verläßt das Zimmer, die Anderen bestimmen unter sich ein Wort, das Jener zu errathen hat, womöglich ein solches, das verschiedene Bedeutung hat, z. B. das Wort „Feder.“ Der Rathende erscheint und fragt jeden Einzelnen: „Wie lieben Sie's?“ Antworten sind z. B.

Erster: Ich liebe es bunt.

Zweiter: Ich liebe es von Stahl.

Dritter: Ich liebe es gedreht ꝛc. Erräth er es nicht, so fragt er abermals vom Ersten ab: „Wo lieben Sie's?“ Antworten sind z. B.

Erster: Ich liebe es am Hute.

Zweiter: Ich liebe es in der Hand.

Dritter: Ich liebe es im Bette ꝛc. Erräth er es noch nicht, so fragt er ein drittes Mal die ganze Reihe hindurch: „Warum lieben Sie's?“

Erster: Weil es schön ist.

Zweiter: Weil man damit etwas lernen kann.

Dritter: Weil es dauerhaft ist ꝛc. Hat er es nun nicht errathen, so giebt er ein Pfand und geht nochmals hinaus; im anderen Falle tritt der ab, durch dessen Antwort das betr. Wort errathen worden ist.

V. Spiele zur Bildung des Geschmackes.

Geschmack ist das Vermögen, das Schöne zu empfinden und zu beurtheilen. Es wäre zu wünschen, daß wir recht viel Spiele des Geschmackes hätten; da sie allein auf reinen Trieb der Thätigkeit gegründet sind, so verschwinden bei ihnen alle Leidenschaften, sind wenigstens bei ihnen nicht durchaus erforderlich. Schon in dieser Rücksicht verdienen sie alle Empfehlung. Leider muß ich hier eine Lücke lassen, weil ich nur folgende zwei Spiele in dieser Ordnung anführen kann. Beide sind „einsame.“

Das Täfeleispiel (Parquetspiel).

Man denke sich von einem Damenbrette die Felder weg, so hat man den Spielraum zu einem Parquetspiel, nämlich eine durch

niedrige Leisten eingefaßte regulär vierseitige Fläche. Es kommt bei dem Spiele darauf an, diese Fläche mit einer Menge kleiner, verschieden gefärbter Tafeln so zu belegen, daß dadurch, wie auf einem schön getäfelten Fußboden, allerlei hübsche Muster entstehen. Zu diesem Zwecke sind die kleinen Tafeln alle genau gleich groß und gegen den Spielraum so abgemessen, daß eine gewisse bestimmte Zahl derselben, z. B. 64, ihn genau ausfüllt. Sie sind nur so dick, wie ein Messerrücken, um sie bequem in einem kleinen Kästchen unter dem Spielraume aufbewahren zu können. Die Hauptsache besteht aber in der Farbe dieser Täfelchen. Eine jede von ihren beiden Seiten ist nämlich durch eine Diagonallinie (von der einen Ecke bis zur gegenüberstehenden) in zwei gleiche Hälften getheilt, und jede dieser vier Hälften ist mit einer feinen Lackfarbe überstrichen, so daß jedes Täfelchen auf der einen Seite z. B. roth und weiß, auf der anderen grün und gelb ist. Man erhält daher durch diese Einrichtung auf 64 Tafeln 356 dreiseitige gefärbte Felder, die man nach Willkür sehr mannigfaltig in allerlei hübsche symmetrische Zeichnungen zusammenstellen kann. In dieser Zusammenstellung liegt einige Uebung für den Erfindungsgeist und den Geschmack der Jugend, die gewöhnlich an diesem stillen und sehr unschuldigen Spiele viel Vergnügen findet. Fertige Spiele dieser, sowie verwandter Arten, als da sind für noch kleinere Kinder z. B. die Fröbel'schen Spiele des Stäbchenverschränkens, des Flechtens &c. kann man überall kaufen.

* Bauspiele.

Diese gehören unter die trefflichsten aller „einsamen Spiele". Die Bedingung dabei aber ist eine doppelte: Einmal, daß der Baukasten nur das durchaus einfache Material von Bausteinen giebt, sodann aber, daß diese Bausteine genau und sorgfältig gearbeit sind. Es sind dies nämlich theils einfache regelmäßige Würfel, theils Werkstücke genau von derselben Breite und Dicke, aber von der doppelten, drei-, vier- und mehrfachen, je durch Einschnitte bezeichneten Länge, sämmtlich in großer Anzahl und von hartem Holze, wozu noch einige Gewölbebögen kommen können. Was sonst etwa noch von Säulen, Fensterstücken, Treppen u. s. w. beigegeben zu werden pflegt, vertheuert die Sache sogleich und ist nicht nur entbehrlich (wie bereits die Gewölbebögen), sondern weil es schon zu viel Vorbereitetes in die Hand giebt, sogar minder zweckmäßig.

Das obige, so höchst einfache, ja unscheinbare Geräth giebt der jugendlichen Erfindungsgabe, der Phantasie, dem Geschmacke eine reiche und beinahe unerschöpfliche Gelegenheit zu den mannigfaltigsten Schöpfungen von dem einfachsten rohen Versuche bis zu oft überraschenden Erzeugnissen des sich allmählich entwickelnden jugendlichen Geschmackes. Je einfacher nämlich dieser Stoff ist, desto größer muß die schaffende Selbstthätigkeit werden, desto größer ist aber auch, da das Kind einmal schaffen und gestalten will, seine Freude daran, und desto größer wird eben damit der pädagogische Werth der Sache. Denn nichts kann verkehrter und verfehlter sein, als dem Kinde künstliches, bereits vollständig ausgeführtes und oft thöricht genug reiches und kostbares Spielzeug in die Hände zu geben. Da nämlich der Trieb nach Thätigkeit meist gar keinen Stoff darin findet, so wird das Kind nothwendig bald dadurch gelangweilt, und es will deswegen immer Neues, immer Schöneres und Reicheres, und mit der wachsenden Begierde wächst auch die Uebersättigung und die Verwöhnung. Und dann klagen die schwachen und thörichten Eltern über diese Ungenügsamkeit und Sattheit, welche sie doch selbst erzeugt und genährt haben. Wollte man doch bedenken, daß das Kind durch solche gut gemeinte Verkehrtheit schon mittelst seines Spielzeuges von der so unendlich wichtigen Einfachheit und der Beschränkung seiner Neigung und seiner Begierden, wie recht absichtlich in jene künstlichen Bedürfnisse, in jene anspruchsvolle unersättliche Genußsucht hineingeführt wird, welche auf den äußeren Wohlstand eben so zerstörend einwirkt, als sie den inneren Frieden, die sittliche Einfachheit und den sittlichen Ernst, welche unserer Zeit so hoch Noth thun, untergräbt.

Doch kehren wir zu unserem Bauspiel zurück. Dieses hat endlich auch den Vorzug, daß es vermöge der großen Mannigfaltigkeit der möglichen Zusammensetzungen nicht leicht verleidet, ja beinahe immer anziehender wird, und der Herausgeber kennt mehr als einen Erwachsenen, der, indem er dem Kinde Anleitung gab, selbst mit Vergnügen dabei verweilt und seinen eigenen Erfindungsgeist daran geübt hat. Nach den Züricher Neujahrsblättern der Chorherrenstube von 1820 ersann J. C. Lavater das Spiel der hölzernen Bausteine. (Vergl. Rochholz: Alemannisches &c. S. 362).

VI. Spiele zur Bethätigung und Entfaltung des reiferen Verstandes.

Bei diesen Spielen äußern sich die meisten Erkenntnißkräfte des menschlichen Geistes; hier sind Beobachtung, Aufmerksamkeit, Phantasie, Witz, Gedächtniß, kurz fast alle Geisteskräfte geschäftig, bald mehr, bald weniger. Vor allen zeichnet sich hier das treffliche Schach aus.

* Die Akademie der Wissenschaften.

Dieses von Campe erfundene und im 12. Bändchen seiner Kinderbibliothek mitgetheilte Spiel hat seinen Namen daher, weil es die Nach-

ahmung einer solchen Akademie ist. Ich gebe davon eine kurze, doch vollständige Beschreibung.

Die etwas zahlreiche Jugendgesellschaft wählt sich zuerst einen Präsidenten und nimmt hierzu die verständigste Person, den Vater oder den Lehrer; denn der Präsident ist der Vornehmste im Spiele, er leitet dasselbe und sitzt obenan.

Hierauf wird einer zum Sekretär der Akademie ernannt, der ebenfalls einer der Gebildetsten aus der Jugendgesellschaft sein muß.

Drittens macht man irgend einen kleinen Nichtskönner zum König; dieser spielt nur eine stumme Rolle.

Alle übrigen jungen Personen werden zu Mitgliedern der Akademie angenommen und unter diese werden die wissenschaftlichen Fächer vertheilt; da wird Einer zum Historiker, ein Anderer zum Geographen, ein Dritter zum Mathematiker, ein Vierter zum Philosophen, ein Fünfter zum Physiker, ein Sechster zum Naturhistoriker u. s. w. ernannt. Sind noch mehr Personen übrig, so macht man auch einen zum Belletristen oder zum Landwirth, zum Technologen; man kann auch, wenn noch nicht Alle versorgt sein sollten, manche Fächer theilen, die Geographie, sowie die Geschichte, in die alte und neue, die Naturgeschichte in die drei Naturreiche und jedem einen Theil davon zueignen.

Während sich alle Glieder über die Wahl der Fächer mit einander vereinigen, schreibt der Präsident allerlei leichte Fragen aus den genannten Wissenschaften auf Papierblättchen, z. B.

1) Bei welchem Volke ist die Verfertigung des Glases, die größere Schifffahrt, die Purpurfarbe und die Buchstabenschrift erfunden worden?

2) Wie und wo starb Carl XII., König von Schweden?

3) Was für Naturgüter hat Schweden, die Deutschland nicht hat, und welche können die Deutschen nach Schweden schicken, die dort fehlen?

4) Welches sind die größten Ströme und Gebirge in der Welt, und wo sind sie?

5) Was ist eine gerade Linie?

6) Was ist ein Winkel?

7) Wie sieht unsere Seele aus?

8) Warum ist es nicht gut, zornig zu sein?

9) Die Akademie verlangt, daß ihr Belletrist sie mit einer Fabel unterhalte.

10) Die Akademie verlangt, daß ihr Belletrist sie durch ein gut deklamirtes Liedchen belustige.

Allein dergleichen auf Blätter geschriebene Fragen, die natürlicher Weise nicht über den Gesichtskreis der Jugend hinaus gehen dürfen, werden in ein Gefäß gethan. Auch verfertigt der Präsident eine große papierene Mütze, auf welcher mit großen Buchstaben der Name Midas steht.

Jetzt setzt sich der Präsident vor einen Tisch, der Sekretär neben ihn, der König hinten auf einen Thron, die Akademiker in einem Halbzirkel vor jene.

Der Präsident schlägt mit einem Stabe auf den Tisch, und Alles ist mausestill. Er schüttelt die Fragen im Gefäße durcheinander, und beginnt:

Schaut auf, Ihr Herren allzumal!
Wir schreiten jetzt zur großen Wahl
Der großen Frage, die für heut
Uns Stoff zum ernsten Denken beut.

Mit diesen Worten zieht er ein Blatt heraus und reicht es dem Sekretär. Dieser erhebt sich von seinem Sitze, macht dem Präsidenten und der Versammlung eine Verbeugung, liest die Frage mit lauter Stimme vor und setzt sich nach einer abermaligen Verbeugung wieder nieder.

Hierauf überreicht der Präsident das Blatt demjenigen Akademiker, zu dessen Fache die Frage gehört, mit den Worten:

Erhebe Dich, Du weiser Mann,
Und zeig' uns Deine Antwort an!

Der weise Mann erhebt sich, beantwortet nach einer Verbeugung die erhaltene Frage mit langsamer und vernehmlicher Stimme und setzt sich nach einer abermaligen Verbeugung nieder. Wird die Antwort gebilligt, so klatscht der Präsident Beifall, und die Versammlung thut dasselbe; ist im Gegentheil die Antwort falsch, oder weiß der Akademiker gar nichts zu antworten, so erklärt ihn der Präsident für einen Midas und setzt ihm mit den Worten die Midasmütze auf:

O Midas, Midas, hochgeboren,
Verbirge Deine langen Ohren
Wohl unter dieser Mütze fein,
Wird anders Raum für sie da sein!

Midas! — die ganze Gesellschaft erhebt ein lautes Gelächter, — unterdrücke Deine Empfindlichkeit und lache mit! — Alle stehen auf, ziehen dem Midas die Mütze über die Augen, binden sie mit einem Tuche zu und singen, im Kreise tanzend:

Willkommen, Herr Midas
O, geh'n Sie nicht fürbaß!
Es ist ja hier schön.
Man saget, Herr Midas,
Sie hätten so etwas
Apartes zu sehn;
Wir bitten, wir flehn,
O, lassen Sie sehn!
O, lassen Sie sehn!

Jetzt macht der Kreis Halt; einer aus demselben zupft den Midas bescheiden am Ohrläppchen. Erräth er, wer ihn gezupft hat, so ist er frei, und man geht zu seinen Plätzen, um fortzufahren; erräth er aber die Person nicht, so fangen Gesang und Tanz von Vorn an u. s. w.

Wenn endlich alle niedersitzen, und der Präsident wieder das Zeichen zum Stillschweigen gegeben hat, so geht's wieder an's Herausziehen und Vorlegen der Fragen, wie oben, bis der Präsident glaubt, die Sitzung aufheben zu müssen. Dann nimmt zum Beschluß der Sekretär alle beantworteten Blätter in die Hand, begiebt sich vor den Thron und stattet nach einer tiefen Verbeugung von den heutigen Geschäften der Akademie Bericht ab, etwa nach folgendem Beispiele:

Sire,

Eurer Majestät allerunterthänigste Akademiker haben mir den Auftrag gegeben, den Erfolg ihrer heutigen gelehrten Untersuchungen vor höchst Dero erhabenem Throne nieder zu legen. In der Klasse der Geschichte wurde die Frage aufgeworfen u. s. w. Hier wiederholt er die vorhin gezogenen Fragen mit den darauf ertheilten Antworten der Reihe nach und zieht sich unterthänigst vom Throne zurück.

Endlich schließt der Präsident die Versammlung mit Aussetzung einiger Preisfragen und ermuntert die Akademiker, an der schriftlichen Beantwortung derselben bis zur nächsten Sitzung zu arbeiten. Er bestimmt zugleich die Preise, um welche gekämpft werden soll.

Der Charakter dieses Spieles ist pathetisch-komisch. Für das letztere ist jede Jugendgesellschaft gestimmt, für das erste zwar nicht immer so

ganz, es wird ihr leicht etwas zu schwerfällig, beengt ihre Natürlichkeit leicht zu merklich; allein, ist der Ton der Gesellschaft nicht ganz widersprechend, und weiß der Präsident durch heitere Lustigkeit Alles zu beleben, so wird das Spiel selbst für Kinder sehr unterhaltend und lustig. Seine Nützlichkeit ist beträchtlich; sie besteht wenig oder gar nicht im Zulernen wissenschaftlicher Kenntnisse, sondern vielmehr in Gewöhnung an Unbefangenheit im Reden und Betragen bei öffentlichen Auftritten, in schneller Zusammenfassung der Gedanken bei dem Antworten, und, was mir das Beste scheint, in Abstumpfung einer übermäßigen Empfindlichkeit, woran leider überall viele große und kleine Leute krank liegen. Der geringste Fehltritt, ein kleines auf sie gehendes Gelächter, macht sie bestürzt; sie wissen nichts mit Großmuth und gefälliger Unbefangenheit zu ertragen und verstehen die Kunst nicht, mit einer guten, freimüthigen Art sich selbst verlachen zu helfen. Diese Kunst will sehr früh erworben sein. Hudeleien, in Spaß und Ernst, gehören nun einmal in's Menschenleben; gewöhnt deswegen die Jugend, jene mit Lachen, diese mit ruhigem Ernst zu ertragen. Aus Gründen billige ich daher die Behandlung des Midas; ob sie aber für diesen und jenen jungen Anfänger in jener Kunst vielleicht nicht zu derb sein möchte? — Ich wünsche und schlage vor, daß der Midastanz nicht immer angewendet werde. Der Präsident muß seine Herren Akademiker kennen; wäre dieser und jener seiner Einsicht nach noch zu empfindlich, so ließe er ihn die Strafe mit einem Pfande büßen. Dies Pfand nähme der Sekretär in Verwahrung und brächte es, wenn er Bericht von der Sitzung abstattet, vor den Thron seiner Majestät, mit Anzeige dieser Unwissenheit des Mitgliedes. Der König geruhte dann in Gnaden, dasselbe zu so oder so vielmaligem Gassenlaufen durch die Schnupftücher der Akademisten zu verdammen. Gassenlaufen gehört freilich nicht in Akademien, allein der Midastanz eben so wenig. Spiel ist Spiel. Bei sehr vielen Menschen verträgt aber der Rücken mehr, als Kopf und Herz.

Suchen und Finden nach Musik.

Dieses sanfte, sehr empfehlenswerthe Spiel verdient es vorzugsweise, in allen jugendlichen Gesellschaften eingeführt zu werden; denn es ist leicht zu allen Zeiten im Zimmer zu veranstalten, gewährt Vergnügen und Lachen, übt das Nachdenken und die Erfindungskraft und kann auch von Mädchen gespielt werden. Ich habe es noch nie in Vorschlag gebracht, ohne sogleich die stärkste Beistimmung zu erhalten. Die Hauptsache besteht darin: Einer von der Gesellschaft wird hinaus geschickt, damit sich die Anderen in seiner Abwesenheit heimlich verabreden können, was er im Zimmer vornehmen soll, z. B. er soll einer Person einen Schlüssel aus der Westentasche nehmen, den dazu gehörigen

Schrank im Zimmer aufsuchen, aus einer gewissen Schublade desselben eine Brieftasche nehmen, zuschließen und die Brieftache einer gewissen Person überreichen. Ein Clavier- oder Violinspieler giebt ihm, nicht durch Worte, sondern durch das Spiel auf seinem Instrumente zu erkennen, was er vornehmen soll. Nachdenken und Erfindungskraft müssen ihn dabei leiten. Ist kein geschickter Spieler oder kein Instrument da, so thuts ein Trinkglas, welches mit einem Stäbchen geschlagen wird, auch. Er hat dann den guten Rath aus der Stärke und Häufigkeit des Anschlags zu schöpfen. Er kommt herein, Alle sind still, und die Musik geht langsam und leise. Er beginnt seine Promenade im Zimmer umher, und indem er sich der Person nähert, welche den Schlüssel hat, hebt sich der Ton und verräth ihm, daß hier der Gegenstand des Suchens sei. Er faßt jene Person scharf ins Auge; und der Ton hebt sich noch mehr. Wendet sich sein Blick auf die Hand, so belehrt ihn die Verstärkung der Musik, daß hier etwas für ihn zu schaffen sei. Seine Hände finden bald den Schlüssel. Mit dem Schlüssel in der Hand wird er nun Allerlei vergeblich versuchen, die Musik wird sich in's Piano zurückziehen; ja sie wird in's Pianissimo herabsinken, wenn er den Schlüssel wieder zurückgeben wollte; aber sie wird sich heben, wenn er die Person verläßt und sich dem Schranke nähert. Schlüssel und Aufschließen sind zu verwandte Sachen, als daß man sie nicht augenblicklich zusammenstellen sollte. Er öffnet den Schrank, berührt nach und nach die Schubladen, bis er an die kommt, in der die Brieftasche ist. Er holt sie heraus, und die Musik wird stärker. Er will sie öffnen, und sie sinkt in's Piano; er will zehn andere Sachen damit vornehmen, und die Musik schlummert immer mehr ein. Er will damit fortgehen, und sie wird immer träger und ist nah am Schweigen. Aber sie wird lebendig, wenn er die Thür des Schrankes faßt. Dies wird ihm bei einigem Nachdenken bald verrathen, was zu thun sei. So wird der Schrank verschlossen, indem die Musik lauter ihren Beifall giebt u. s. w.

Durch das Bisherige ist die Einrichtung des Spieles wohl deutlich genug. Es bleibt jetzt noch übrig, einige Regeln festzusetzen.

Es kommen hier drei Gegenstände in Betracht. 1) Die Aufgaben, welche herausgebracht werden sollen. 2) Das Verhalten desjenigen, der sie lösen soll. 3) Die Musik.

1. Aufgaben. Das ganze Spiel beruht auf der Verbindung der Ideen. Da nun jeder Gegenstand in mannigfaltiger natürlicher Beziehung zu anderen steht, so ist es schon hinreichend, immer nur bei diesen richtigen Beziehungen zu bleiben und alle unrichtigen, d. i. willkürlich ersonnenen, nicht natürlichen, zu vermeiden. Z. B. die natürlichste Beziehung hat der Schlüssel auf das Schloß und auf die Handlung des Auf- und Zuschließens; alle anderen zwar willkürlich zum Theil ersonnenen, aber doch gewöhnlichen Handlungen, die mit einem Schlüssel vorgenommen werden, sind mit ihm immer noch in Beziehung, und man fordert deswegen noch keine unrichtige, wenn gleich etwas entferntere Ideenverbindung, wenn man von der spielenden Person verlangt, den Schlüssel einzustecken, ihn aufzuhängen, darauf zu pfeifen u. dgl. Wollte ich hingegen die Aufgabe damit so machen, daß ein Band hindurchgezogen und der Schlüssel damit über das Ohr gehängt werden sollte, so verfiele ich in eine possenhafte, willkürlich erdachte, unrichtige Zusammenstellung. Diese sollten aus zwei Ursachen so viel als möglich vermieden werden. a) Das Spiel hat zum Zwecke, den Suchenden auf eine angenehme Art zum Nachdenken zu reizen, indem es ihn veranlaßt, irgend einen Gegenstand sich in seinen oft sehr mannigfaltigen Beziehungen auf andere Gegenstände zu denken. Sind diese Beziehungen ganz ungewöhnlich und unnatürlich, so findet mehrentheils kein Nachdenken mehr statt, und man muß sich sklavisch an die Musik binden, um das Begehrte herauszubringen oder es nur zufällig errathen. b) Es wird dadurch auf eine unnütze Art erschwert. Beabsichtigt man dies aber wirklich, so läßt es sich theils durch eine ausgedehntere Aufgabe und ganz besonders dadurch hineinbringen, daß man jene entfernteren Beziehungen mit in's Spiel zieht. Die obige Aufgabe wird schon schwerer werden, wenn ich verlange, daß aus dem Schranke Zucker geholt, dann ein Messer gesucht, und das Zerschlagen des Zuckers vermittelst jenes Schlüssels verrichtet werden soll. Ich brauche übrigens wohl kaum zu erinnern, daß man den ungeübten Spieler mit zu verwickelten Aufgaben verschonen und mit ihm nur schrittweise zu den schwereren fortgehen müsse.

2. Die Hauptregel für den Spielenden läßt sich aus dem Vorigen leicht ableiten, sie ist: Durchdenke so vollständig und so geschwind als möglich die mannigfaltigen Beziehungen des Gegenstandes, mit welchem man Dich, vermittelst der Musik, in Ver-

bindung setzen will. Durch das Obige ist diese Forderung hinlänglich erklärt. Um aber den Gegenstand sobald als möglich aufzufinden, darf der Spielende bei dem Hereintreten nicht gleich ängstlich in der nächsten Gegend des Zimmers Alles durchsuchen und berühren; sondern er wird wohl thun, wenn er sich zuerst flüchtig vom Kopfe bis zu den Füßen mit den Händen überfährt — denn es könnte sein, daß er mit sich selbst etwas vornehmen sollte, — und dann schnell in dem Zimmer umher gehe. Auf diese Art wird er den Gegenstand vermittelst der Musik am schnellsten auffinden. — Alles Uebrige hängt zu sehr von Umständen ab, und erfordert eine zu weitläufige Entwicklung, als daß ich mich darauf einlassen könnte.

3. Zur Noth kann die Musik bei diesem Spiele freilich auch durch bloßes Händeklatschen oder Klopfen auf dem Tisch einigermaßen ersetzt werden; aber man sieht leicht ein, daß hierdurch für etwas empfindliche Ohren leicht Ueberdruß verursacht werden kann. Ersetzt wird dadurch die Musik niemals; und wenn der Spieler auch nur Akkorde oder ein leichtes Anfängerliedchen herausbringen kann. Vollkommen aber wird die Sache, wenn er die schöne Kunst des Phantasirens auf dem Fortepiano oder der Violine in einem so ansehnlichen Grade besitzt, daß er den Suchenden nicht nur durch Hebung und Verminderung der Töne, sondern auch durch Abwechslung des Taktes und der musikalischen Gedanken unterstützt.

Für Kinder, die diesem Spiele noch nicht gewachsen sind, hat man ein leichteres, nämlich das Nadelsuchen, wobei eine versteckte Nadel auf obige Art nach der Musik gesucht wird. (Vergl. auch das Plumpsackverstecken S. 193.)

Das Ringspiel.

Die zahlreiche Gesellschaft setzt sich im Kreise herum und läßt einen gewöhnlichen Fingerring in demselben von Person zu Person gehen, wobei gewisse kleine Verse gesagt werden. Wenn z. B. A den Ring seinem Nachbar B giebt, so sagt

A. Nimm hin das!
B. Was ist das?

A. Es ist ein Ring von meiner Hand
Mit einem kleinen Diamant

Darin steht geschrieben fein
Mein Nam' und meines Freundes Nam',
Meine Freude,
Mein Leid,
Welche Geduld ich übe,
Welche Farbe ich liebe,
Welcher Reim meinem Ohr gefällt,
Nach welchem Spruch ich mein Leben bestellt.

Da nicht Jeder im Stande ist, diese Worte sogleich alle zu behalten, so läßt man den Ring dreimal herumkreisen und setzt jedesmal einen von den beiden Absätzen hinzu. Ist dies geschehen, und ist der Ring wieder an A gekommen, so muß Jeder eine Erörterung über die gesagten Reime geben; B fragt daher den A, wie sein Name heiße, was seines Freundes Name sei, worin seine Freude bestehe, worin sein Leid, wie seine Laune, welches seine Lieblingsfarbe, welches sein liebster Vers und sein Sprüchwort sei. So geht denn das Fragen von Person zu Person, bis mit der letzten das Spiel endigt.

Ich muß von dem Tone, der in dieses Spiel hinein zu wünschen ist, noch Proben geben. Hier sind einige nach Schummels Kinderspielen und Gesprächen. Mehrere Kinder sitzen mit ihrer sich Mutter im Kreise.

Hänschen. Wie ist Dein Nam'?

Gustav. Gustav Friedrich.

Mutter. Ei, Du sprichst ja Deinen Namen mit einem so stolzen Tone aus!

G. Das thue ich auch, Mutter, hieß doch der große König von Preußen auch Friedrich. Und dann waren auch einmal zwei Könige von Schweden, die hießen alle beide Gustav. Das waren recht große Leute.

M. Nun wohl, so mache, daß auch einmal ein ganzer Mann aus Dir wird.

H. Wie heißt Deiner Freundin Nam'?

G. Juliana Maria. (Der Name seiner Mutter. Er küßt ihr die Hand, sie küßt ihn wieder und drückt ihn an sich.)

H. Was ist Deine Freude?

G. Wie Du siehst, Hänschen, wenn ich mir einen Kuß von meiner lieben Mutter verdient habe.

H. Was ist Dein Leid?

G. Ich habe keins, aber wenn die Mutter stürbe, oder wäre krank, oder wäre böse, das wäre mein größtes Leid.

H. Nun an Geduld hat's Dir wohl manchmal gefehlt?

G. Ach ja, ich bin ein Bischen hitzig, — aber es gereuet mich bald wieder.

H. Was ist Deine Farbe?

G. Wie der Himmel in der Nacht aussieht, wenn die Sterne schimmern, so dunkelblau.

H. Was ist Dein Reim?

G. sagt die Verse: Lobt den Herrn die Morgensonne.

H. Dein Wahlspruch?

G. Gott fürchten ist der Weisheit Anfang. — Jetzt prüft Sophie den kleinen naiven Hans.

H. Nun komm' ich d'ran.

Soph. Wie ist Dein Name?

H. Händschen.

S. Hast Du nicht noch einen Namen?

H. O ja, Mutter heißt mich manchmal Flatterhans und wilde Hummel, und Lieschen heißt mich einen Husaren.

G. Und wie heiß' ich Dich denn?

H. Du heißt mich auch manchmal so, aber dann heiße ich Dich wieder was.

S. Wie ist Deines Freundes Name?

H. (zählt auf den Fingern.) Mutter — Mariechen — Lieschen — Gustav, und mein neues Steckenpferd.

M. Das ist schön! das gefällt mir! Hast' Deine Mutter nicht lieber, als Dein Steckenpferd?

H. O ja, liebe Mutter, darum habe ich Dich auch zuerst gesetzt. Aber ich kann doch meinem Steckenpferd auch gut sein, nicht wahr?

M. Ja, aber es wäre bald einmal Zeit, daß Du Deinem Steckenpferd den Abschied gäbst. Bist ja nachgerade schon ein großer Kriegsmann.

H. O, wenn ich nur erst ein ordentliches Pferd habe, dann werfe ich die Steckenpferde weg!

S. Nur, was ist denn Deine Freude?

H. Meine Freude! Wenn ich erst einmal groß wäre und könnte auf einem schönen weißen Schimmel reiten und hätte einen Tressenhut auf und einen Degen an: Heisa, das wäre eine rechte Freude! — —

S. Was ist denn Dein Leid?

H. Mein Leid? Ach, ich habe viel Leid: Wenn ich Kegel spiele und kann in meinem Leben keine Neun treffen — und hernach, wenn ich soll Vokabeln lernen, und sie wollen mir gar nicht in den Kopf, und hernach, wenn ich mich manchmal ein Bischen dreckig —

M. Pfui, das ist ein garstig Wort; wer wollte so sprechen!

H. Ich meine nur, Mutter, wenn ich mich auf dem Spielhofe manchmal so voll gemacht habe, und ich soll dann zu Dir kommen; das ist mir immer ein rechtes Leid.

M. Dieses Leid könntest Du Dir aber hübsch ersparen, wenn Du nur immer Achtung auf Dich gäbst.

S. Wie bist Du gern?

H. I — lustig und vergnügt.

M. Mitunter ein Bischen wild und ausgelassen.

H. O, manchmal nur!

S. Deine Farbe?

H. Weiß, schneeweiß, wie ein Schimmel.

S. Und Dein Sprüchlein?

H. O, ich habe einen recht hübschen Vers: Wenn ich artig bin und ohn' Eigensinn u. s. w.

Man kann dieses Spiel um Pfänder und Plumpsack spielen. Wer die Reime nicht ohne Anstoß sagt, im Examen Sprachfehler begeht, keinen Vers oder kein Sprüchwort kann, muß ein Pfand geben oder bekommt im Spaß den Plumpsack. Wenn er bei dem Auslösen der Pfänder nicht gehörig antworten kann, so kommt ebenfalls der Plumpsack über ihn. Der Spielrichter verhängt die Strafe.

In einem Kreise von fröhlichen, zumal noch nicht erwachsenen, ganz unschuldigen, aufrichtigen und naiven Kindern werden oft allerlei lustige Antworten zum Vorschein kommen; aber Erwachsenere werden mit der Wahrheit nicht gleich herausrücken und in Ziererei verfallen. Sagen sie aber die strenge Wahrheit, so wird das Spiel sehr einförmig und ist mit einem Male, wo nicht für immer, doch auf einige Zeit abgenutzt; denn ihr Name bleibt immer, ihr Liebstes bleibt wenigstens auf lange Zeit ihr Liebstes, sind es gar ihre Eltern, so werden sie ihnen immer die liebsten Personen bleiben. Aehnlich ist's mit ihrer Freude, mit ihrem Leiden u. s. w. Dies kommt Alles daher, weil das ganze Spiel ursprünglich für einen Punkt berechnet ist, um den sich die meisten Tänze, Schauspiele und

Romane drehen; für die Jugend bleibe er ein mathematischer Punkt, so lange es gehen will.

Weit mannigfaltiger ist die Campische Umarbeitung dieses Spieles. Die Verse sind:

A. Nimm hin das?
B. Was ist das?
A. Es ist ein Ring von meiner Hand
Mit einem kleinen Diamant.

Bei dem zweiten Herumkreisen kommen zu diesem noch folgende Reime:

Darinnen steht geschrieben fein
Mein Urtheil über groß und klein,
Viel Wunderbar's von manchem Ort;
Mein Räthsel, Reim und Sprüchwort.

Man kann die Verse nach Belieben abbrechen, je nachdem es für das Gedächtniß der Kinder erforderlich ist.

Hierauf fängt man, wie bei dem obigen Spiele, das Examen der Reihe nach an; B fragt den A, und dieser muß ihm ein Urtheil, etwas Merkwürdiges von irgend einem Orte, Lande, Gebirge oder seinen Produkten, seinen Thieren, ein Räthsel, einen Vers und ein Sprüchwort sagen. Um dieses Spiel noch belustigender zu machen, könnte man es mit Pfändern spielen. Sodann müßte Jeder ein Pfand geben, der auf eine Frage nichts hervorzubringen wüßte oder etwas Falsches sagte; folglich müßten auch für ein falsches Urtheil, für eine unrichtige Merkwürdigkeit, für einen Vers und für ein Sprüchwort, die falsche Gedanken enthielten, Pfänder gegeben werden; und man gebrauchte, wie oben, den Plumpsack, wenn Jemand das Pfand nicht einlösen könnte. Ein Beispiel aus Campe's Kinderbibliothek:

Es war Regenwetter, die Kinder lasen Salat und spielten dabei.

C. Dein Urtheil?

K. Regenwetter ist auch gut.

V. Wozu denn?

K. I, es würde sonst Nichts wachsen; und dann, so hätten Menschen und Thiere Nichts zu trinken, wenn's nicht zuweilen regnete.

V. Könnten denn nicht Brunnen, Bäche, Flüsse sein?

K. Ja, wie bald würden die vertrocknen! und dann, so kann man auch zu Hause spielen, wenn's draußen regnet.

C. Etwas Merkwürdiges aus der Geographie?

K. In Surinam in Amerika giebt es eine Art Ameisen, die man Besuchsameisen nennt. Diese ziehen zuweilen in großen Heeren aus, und wo sie hinkommen, da freuen sich die Leute und machen ihnen Thüren und Fenster auf.

F. I, warum denn?

K. Ja, wo die Ameisen hinkommen, da durchsuchen sie das ganze Haus, und wo sie nur eine Ratte oder Maus, eine Wespe, eine Fliege oder so etwas finden, da beißen sie sie todt und fressen sie auf u. s. w.

L. Das sind ja wohlthätige Thierchen!

K. Jawohl!

C. Dein Räthsel?

K. Ich habe ein Paar Pferde gesehen, die fraßen täglich mehr als hundert Scheffel Hafer.

Alle. Ho! ho!

K. Ja, und sie standen noch dazu auf den Köpfen und fraßen mit den Beinen.

F. Das ist doch gewiß nicht wahr.

K. Und da war noch ein Huhn dabei, das legte täglich mehr als tausend Eier!

In der Folge wird dann das Räthsel, welches Anfangs Niemand glauben will, gesprächsweise gelöst, nämlich: Hundert Scheffel Hafer fressen freilich nichts, und tausend Eier legen kein einziges. Die Pferde stehen auf den Köpfen der Hufnägel, und ihre Zähne sind von Knochen oder Bein. Dann geht's weiter; Konrad sagt die Verse: Unschuld und Freude sind ewig verwandt; es knüpfet sie beide ein himmlisches Band; und endlich kommt sein Sprüchwort: Jung gewohnt, alt gethan!

Das Fragespiel.

Dies Spiel ist eine Art von Blindekuh, wobei der Geist so lange im Dunkeln herumsucht, bis er den Gegenstand erwischt, den er gern haben möchte. Man nimmt sich irgend Etwas aus der wirklichen oder aus der Ideenwelt in den Sinn, das ein Anderer durch geschickte Fragen zu erforschen strebt, ohne daß er andere Antworten als ja und nein auf seine Fragen erhält. Um den geheimen Gegenstand zu treffen, würde alles Errathen vergebens

sein; denn der Gegenstände, die gedacht werden können, giebt es ja unendlich viel; folglich muß der Fragende bei seinem Geschäfte von den allgemeinsten Begriffen bis zu den individuellsten nach und nach herabsteigen, so wie die Blindekuh erst die Arme weit ausbreitet, um einen möglichst weiten Raum zu umspannen, dann ihren Gegenstand immer mehr und mehr einschließt, bis sie ihn endlich fest hat. Dies ist die erste Hauptregel des Spieles. Ich will mir Etwas in den Sinn nehmen und es durch meine Leser herausfragen lassen. Alle Nebengespräche und Kurzweile, wodurch das Spiel zur angenehmen Unterhaltung wird, bleiben hier weg, um des Platzes zu schonen. Ich habe etwas; das Fragen hebt an:

Gehört's zur Körperwelt? — Ja. — Ist's ein Weltkörper? Nein. — Ein geographischer Gegenstand unserer Erde? Nein. — Ein natürlicher Körper, ein Naturprodukt? Nein. — Also ein Fabrikat? Ja. — Genommen aus dem Thierreiche? Nein. — Zum Theil nur aus dem Thierreiche? Nein. — Aus dem Mineralreiche? Ja. Und ganz allein? Ja. — Von Stein? Nein. — Von Metall? Ja. — Von einem edeln? Nein. — Von Kupfer? Nein. — Von Eisen? Ja. — Von künstlichem Eisen, von Stahl? Ja.

Der Sachen, die von Stahl gemacht werden, sind sehr viel; es kommt folglich darauf an, sie sogleich im Kopfe zu ordnen und die gedachte Sache in eine Klasse zu schaffen, ferner den Gebrauch derselben auszukundschaften. Hier nehmen folglich die Fragen eine andere Richtung.

Ist's eine Maschine? Nein. — Ein Werkzeug? Ja. Des Künstlers? Nein. — Des Bauern? Nein. — Handwerkers? Ja. (Jetzt kömmt es noch darauf an, den Handwerker herauszubringen. Das ist auf zweierlei Art möglich; entweder kann man die Handwerker im Stillen gleich ordnen oder den Stoff herausfragen, den er bearbeitet.) Verarbeitet er Etwas aus dem Thierreiche? Ja. — Von einem Säugethiere? Ja. — Einem wilden? Nein. — Von der Kuh? Nein. — Vom Schafe? Ja. — Die Wolle? Nein. — Von Wolle? Ja. — Tuch? Ja. — Der Schneider? Ja. — Die Scheere? Nein. — Das Bügeleisen? Nein. — Die Nähnadel? Ja. — Hier bin ich ertappt.

Ein zweites Beispiel. Die ersten Fragen wie oben, dann ferner: Ein Naturprodukt, natürlicher Körper? Ja! — Flüssiger?

Nein. — Ein Thier? Nein. — Eine Pflanze? Nein. — Mineral? Nein. — (Oder anders: Gehört's zum Thierreiche? Ja. — Ist's ein Thier? Nein! — Ein Theil davon? Ja.) Ein einzelner Theil davon? Ja. — Von einem Thiere? Ja. — Von einem menschenähnlichen? Ja. — Von einem Menschen? Ja. — Von den oberen Theilen des Körpers? Ja. — Der Kopf? Nein. — Etwas vom Kopfe? Ja. — Stirn, Ohren, Mund xc.? Nein. — Nase? Ja. — Die Menschennase überhaupt? Nein. — Also eine bestimmte. Jetzt also von was für einem Menschen: Lebt er noch? Nein. — Lebte er vor Christi Geburt? Nein. — In Europa? Ja. — Im westlichen? Ja. — Portugal xc.? Nein. — Frankreich? Ja. — Eine berühmte Person? Ja. — Ein König? Ja. — Der ersten, der zweiten Reihe? Nein. — Einer von den letzten der dritten? Ja. — Ludwigs XVI. — XV.? Nein. — Ludwigs XIV.? Ja. Also Ludwigs des vierzehnten Nase.

Drittes Beispiel. Etwas aus der Ideen- und Geisterwelt? Nein. — Die Eigenschaft, die Bewegung eines Körpers? Nein. — Ein Weltkörper? Nein. — Ein geographischer Theil der Erde? Nein. — Ein Naturprodukt? Ja. — Ein flüssiges? Nein. — Zum Thierreich gehörig? Ja. Ein Säugethier? Ja. — Ein Mensch? Ja. — Noch lebend? Nein. — Männlichen Geschlechts? Ja. — In den alten Erdtheilen? Nein. — In Amerika? Nein. — Polynesien? Ja. — Im Süden des Aequators? Nein. — Im Süden des nördlichen Wendekreises? Ja. — Auf den Sandwichinseln? Ja. — Auf Owaihi? Ja. — Hat er etwas Merkwürdiges gethan? Ja. — Der Mörder Cooks? Allerdings.

Da dieses sehr schöne Spiel gewöhnlich sehr unordentlich gespielt wird, und man oft nur in's Gelag hineinfragt, so ist es wohl der Mühe werth, diese Anleitung etwas vollständiger zu machen. Alle Fragen bei demselben sind nur von dreierlei Art; sie betreffen immer nur das Was, Wo und Wann.

Es ist nothwendig, mit dem Was allemal den Anfang zu machen; denn erst muß ich die Sache wissen, ehe mir die Bestimmung durch Wo und Wann, d. i. nach Ort und Zeit nützlich werden kann. Ich gebe hier folglich einen kurzen Entwurf, nach welchem die Fragen nach dem Was etwa zu ordnen sein möchten. Für vollständig gebe ich ihn nicht aus. Ich habe im Ganzen nur die Fäden angesponnen, an welchen die Fragen fortlaufen sollen: doch wird er eben keine Lücke übrig lassen, durch welche der geheime

Gegenstand entwischen könnte, wenn es ein körperlicher Gegenstand ist *). Hier wird man zugleich deutlich übersehen können, wie die Fragen von dem Allgemeinen zum Besonderen übergehen.

A. Ein Gegenstand aus der Ideenwelt? — Geisterwelt?
B. Aus der Körperwelt?
a Die Eigenschaft eines Körpers?
Die Handlung?
b Ein Körper selbst?
1. Ein Weltkörper? — ein Theil davon?
Fixstern? Gestirn? Komet? Planet?
* Die Erde?
Ein geographischer Theil der Erde?
. Ein Gewässer?
. Ein Land? Ein alter Erdtheil? Europa? Nordeuropa? Mitteleuropa? Deutschland? Niederdeutschland? Sachsen? u. s. w.
. Ein Berg?
. Eine Gegend?
. Ein Wohnplatz? Stadt, Dorf, Schloß, Haus? 2c.
2. Naturprodukt? ganz oder ein Theil davon?
* Unbelebt?
** Flüssig? Wasser? Luft? Feuer? Elektricität? Magnetismus? 2c.
** Fest?
*** Zum Mineralreiche gehörig? Ein uneigentliches Mineral? Versteinerung? Aus dem Pflanzen-, Thierreiche 2c. Ein eigentliches Mineral?
. Erde? — Stein?
.. Kalkart?
.. Thonart? 2c.
... Porzellanerde?
... Serpentin? u. s. w.
. Salz?
.. Saures?
.. Laugensalz? u. s. w.
*** Zum Pflanzenreiche?
u. s. w. durch die Abtheilungen der Pflanzen.
* Belebt?
** Zum Thierreiche?
*** Säugethier?
. Ein Mensch? u. s. w. Geschlecht, Alter, Stand, Wohnort Zeit?

*) Auf Gegenstände der Geister- und Ideenwelt habe ich mich nicht eingelassen, denn sie sind für den größten Theil der Jugend zu entlegen und gehören nur für reifere Jünglinge, die schon eine Zeit lang philosophischen Unterricht genossen haben. Diese wissen sich selbst zu helfen.

. Raubthier? rc.
. Wiederkäuend?
Fremd?
Hiesig? wild? zahm? Kuh? Schaf? rc.
*** Vogel?
. Raubvogel?
. Spechtartiger?
. Schwimmvogel?
*** Amphibie? u. s. w.
*** Fisch? u. s. w. durch alle Thierklassen, Ordnungen, Geschlechter, Gattungen, Arten.
3. Ein verarbeitetes Naturprodukt, Kunstprodukt, Fabrikat?
* Genommen aus dem Mineral-, Thier-, Pflanzenreich? — Aus zweien oder dreien zugleich? Hier gehen die Fragen wieder fort in's Naturgebiet.
* Gemacht durch die Hand eines Künstlers? Handwerkers? u. s. w.
* Von welcher Art ist der Gegenstand? Hier folgen also die Fragen.
. Instrument?
. Maschine?
. Gefäß? Behältniß, Wohnsitz, Schiff? rc.
. Kleidung? oder dazu gehörig.
. Zur Nahrung?
. Verschönerung? u. s. w.

Man prüfe die obigen Beispiele; man nehme sich einmal die Nähnadel in den Sinn und frage nach diesem Entwurfe sie aus sich selbst heraus, so wird man den Gang des Spieles einsehen lernen.

Hat sich der Gegner Etwas in den Sinn genommen, was weder durch Ort und Zeit bestimmt ist, das heißt, hat er sich nur eine Klasse, Ordnung, Gattung oder Art gewählt, so kommt man mit den Fragen nach dem Was? vollkommen aus. Ich will dies deutlicher machen.

Bei dem ersten Beispiele war nur eine Gattung gewählt, nämlich eine Gattung von Instrumenten, die man Nähnadel nennt. Nähnadeln giebt's allerwärts, hier ist also keine Beschränkung des Ortes. Ferner läßt sich hier annehmen, es gab immer Nähnadeln, daher findet auch keine Beschränkung der Zeit statt. Hätte ich aber die Nähnadel im Sinne gehabt, welche hier an meinem Fenstervorhange steckt, so wäre mein Gegenstand ein Einzelwesen (Individuum), das erst durch den Ort bestimmt wird, folglich hätte nach dem Orte gefragt werden müssen. — Im zweiten Beispiele ist der Gegenstand individuell, nämlich die Nase Ludwigs des XIV., hier ist also Bestimmung nach Zeit und Ort; dies würde der

Fall nicht gewesen sein, wenn man sich den Gattungsbegriff, Nase, überhaupt gedacht hätte. Hieraus ergiebt sich die zweite Hauptregel, daß man aufhören müsse, nach dem Was zu fragen, wenn man die Gattung oder Art heraus hat, und sogleich nach dem Wo? oder Wann? fragen müsse, um auf das Individuum zu kommen. Bei dem Wo können die Fragen, im nöthigen Falle, bei dem Ganzen der Erde anfangen und sie werden sich oft bei einem kleinen Plätzchen im Zimmer endigen. Ebenso ist es mit dem Wann; man geht von größern Zeiträumen bis in die kleinsten hinein.

Für die Theorie dieses Spieles mag das Bisherige genug sein, aber für die Praxis habe ich noch Manches aufgespart. Hier ist es.

Wenn man den Gegenstand ausgefragt hat, so gehe man hinterher noch einmal die ganze Reihe der Fragen durch, die man gethan hat, und untersuche, wo man hätte besser fragen und kürzer zur Sache kommen können; noch mehr ist dieses Wiederholen nöthig, wenn man den Gegenstand nicht herausbringen konnte; man sieht dabei am besten, worin man gefehlt hat und wird dadurch vorsichtiger.

Man thue keine doppelten Fragen, z. B. ist's ein Mineral oder eine Pflanze?, denn der Andere muß sonst ja und nein zugleich sagen.

Anfängern sage man gleich das Fach, woraus man sich etwas in den Sinn nimmt, z. B. aus der Naturgeschichte, Geographie u. s. w., und man wähle für sie keinen Gegenstand, der über ihren Gesichtskreis hinausliegt.

Das Errathen darf bei dem Spiele nicht geduldet werden, ob es gleich, um das Fragen abzukürzen, oft sehr gut ist, die allgemeinern zu überspringen und gleich einmal eine besondere Frage zu thun, wenn man Scharfsinn genug hat, allerlei Nebenumstände aufzufassen, um schon auf die Spur zu kommen, ehe noch eine Frage gethan ist.

Da Alles auf richtige Beantwortung ankommt, so ist es gut, wenn junge Personen ihren Gegenstand einem Freunde mittheilen, damit er im Nothfalle berichtigen kann.

Unter den Spielen, die auf Bildung des Geistes abzwecken, ist dies eines der vollkommensten, und sein Nutzen für die Jugend, sowie für sehr viel Erwachsene, unverkennbar. Ihre Begriffe ordnen sich unter gehöriger Leitung Sachverständiger allmäblich in ein festes System, indem

sie gezwungen sind, die Gegenstände nach wissenschaftlichen Systemen zu ordnen, oder wo dies fehlt, selbst die Gegenstände der Ordnung in Gattungen und diese in Arten zu zerlegen; hierzu gehört Ueberblick des Ganzen, Scharfsinn und Nachdenken. Ueberdem besteht das ganze Spiel in einer ununterbrochenen Reihe von Schlüssen, die man nach den erhaltenen Antworten bildet. Auch das Gedächtniß und die Aufmerksamkeit werden dabei geübt, denn man muß nothwendig die schon erhaltenen Antworten und die dadurch bewirkten näheren Bestimmungen des Gegenstandes behalten. Endlich ist es auch für die Jugend ein sehr angenehmes Spiel, denn vermöge ihrer natürlichen Wißbegierde und Neugierde liegt sehr viel Reiz darin, das heraus zu bringen, was ein Anderer so geheim hält.

Das Silbenräthsel (die Charade).

Alle Wörter bestehen aus Silben, und diese einzelnen Silben haben oft für sich eine Bedeutung. Dies ist am häufigsten der Fall bei zusammengesetzten Wörtern, z. B. Landkarte, Stricknadel, Sandbank, Baumöl, Süßholz. Hier hat jede Silbe ihre eigene Bedeutung, wie der Augenschein lehrt. Oft findet dies auch bei nicht zusammengesetzten Wörtern statt; so sind in den Wörtern Breihahn, Insekt, Eidam die einzelnen Silben bedeutend. Oft bezeichnet die eine Silbe einen wirklichen Gegenstand, und die andere einen Buchstaben; so ist's in den Wörtern heute, Ostern, gelinde, sauer. Oft darf man nur einen Buchstaben wegschneiden, so erhält das Wort eine neue Bedeutung; man nehme aus den Wörtern Hexel, Flachs, Mainz, Pavian die Buchstaben l, F, z, n, so entsteht daraus, Hexe, Lachs, Main, Pavia. Oft läßt sich ein Wort in bloße Buchstaben zerlegen; so wird aus Elbe l und b. Diese Eigenschaften der Wörter hat man benutzt, um daraus Silbenräthsel (Charaden) zu machen. Man sagt demjenigen, der das Räthsel lösen soll, die Zahl der Silben, giebt ihm dann die Bedeutung jeder einzelnen Silbe durch eine unbestimmte, sich nur auf die Gattung beziehende Beschreibung an, setzt endlich die Bedeutung des Ganzen eben so unbestimmt hinzu und läßt errathen.

Beispiele. 1) Ein dreisilbiges Wort. Die erste Silbe bedeutet etwas, wonach sich der Seefahrer sehnt; die zwei letzten etwas, womit man häufig spielt; das Ganze ist ein Grundriß des ersten. 2) Drei Silben. Mit der ersten kann man binden, mit den anderen beiden stechen; das Ganze gehört in die Hände des Frauenzimmers. 3) Zwei Silben. Mit der ersten kann die Magd die Stube reinigen; auf die zweite setze Dich, und das Ganze vermeide, wenn Du schiffst. 4) Zwei Silben. Die erste eine Pflanze;

die zweite etwas Brennbares; das Ganze wächst auf der ersten und ist auch brennbar und eßbar zugleich. 5) Zweisilbig. Die erste Silbe eine Art Speise; die zweite ein Vogel; das Ganze ein Getränk. 6) Zwei Silben. Die erste etwas Geborne3, was weder lebt noch todt ist; die zweite ist bei Ueberschwemmungen sehr nützlich; das Ganze eine Art von Anverwandten. 7) Zwei Silben. Die erste ist ein Nebenfluß der Donau; die andere der Name eines Buchstabens; das Ganze empfindet man nur durch die Zunge und Nase. 8) Zwei Silben. Jeder Gegenstand wird durch Entfernung zur ersten; die zweite ist sehr nützlich in Gefahr; das Ganze aber bei Gefahr sehr schädlich. 9) Zwei Silben. Schneide vom Ganzen den letzten Buchstaben ab, so ist der Rest etwas, was der Aberglaube sonst verbrannte; setze ihn hinzu, so könnens die Pferde fressen. 10) In einer Silbe der Name eines sehr nützlichen Gewächses; schneide den ersten Buchstaben ab, so wirds ein sehr beliebter Fisch. — — Die Auflösungen sind der Reihe nach: 1) Landkarte, 2) Stricknadel, 3) Sandbank, 4) Baumöl, 5) Breihahn, 6) Eidam, 7) sauer, 8) Kleinmuth, 9) Hexel, 10) Flachs.

Dieses Spiel verbindet das Angenehme mit dem Nützlichen, und es ist unerschöpflich. Derjenige, welcher dergleichen Räthsel macht, muß Nachdenken, Phantasie und Witz gebrauchen, um sie zu erfinden und gehörig einzukleiden Er hat hierbei alle mögliche Freiheit, er kann von der einfachsten Angabe durch alle Grade des scheinbar Sonderbaren bis zum scheinbar Unglaublichen, wie oben bei dem sechsten Räthsel, fortgehen; aber er darf dabei nicht von der Wahrheit weichen und muß, um billig zu sein, bei den Beschreibungen der einzelnen Silben Begriffe angeben, wodurch die Gattung oder Art im Allgemeinen, doch auf eine so beschränkte Art bezeichnet wird, daß es noch möglich bleibt, den Gegenstand zu finden, der durch die Silbe ausgedrückt wird. Thut man das nicht, so wird das Räthsel unauflösbar, z. B.: Mein Wort hat 6 Silben; 1 sieht gelb aus, 2 ist ein Geschenk der Erde, 3 hat ein Handwerker gemacht, 4 und 5 ist ein Mann in Franken, 6 eine Person in Preußen; das Ganze ein Mensch. Wer soll das je errathen? Richtig ist die Angabe: 1) Das Fabrikat eines Thieres. 2) Der Same einer nützlichen Pflanze, die man mit vielem Fleiße baut. 3) Ein Theil des Hauses. 4) und 5) der Name eines berühmten Philosophen; das Ganze ein Handwerker. — Derjenige, welcher das Räthsel lösen soll, muß mit Schnelligkeit ganze Klassen

und Gattungen von Dingen übersehen; die gefundenen Benennungen auf allerlei Art zusammensetzen und trennen und dabei stets auf die Merkmale Rücksicht nehmen, welche der Andere zur Bezeichnung der Silben angegeben hat u. s. w. Alles das erfordert Nachdenken, Witz, kurz, eine gewisse Gewandtheit des Geistes in Reproducirung der Begriffe. Die damit verbundene Geschäftigkeit und die sonderbaren, oft lächerlichen Zusammensetzungen gewähren Unterhaltung und Vergnügen, wenn man es nicht oft und nie lange fortgesetzt spielt. Um mehr Veränderung und Abwechselung hinein zu bringen und um dieser Uebung mehr die Form eines Spieles zu geben, verbinde man es, nach Campe's Vorschlage, mit Erzählungen und Pfändern. Ich will diesen Vorschlag mit einigen kleinen Zusätzen hier angeben.

Wenn A dem B ein solches Räthsel aufgiebt, so giebt's zwei Fälle, 1) B kann es nicht lösen, dann giebt er ein Pfand und ist gehalten, der Gesellschaft eine kleine Geschichte, Fabel oder so etwas zu erzählen. So oft er hierbei stottert, einen auffallenden Sprachfehler begeht oder ein unedles Wort gebraucht, muß er's wieder mit einem Pfande büßen. Ist die Erzählung geendigt, so wird das Räthsel nochmals der ganzen Gesellschaft vorgelegt. Hier treten folgende Fälle ein:

a) Es wird von irgend Jemandem gelöst. In diesem Falle muß Jeder der Gesellschaft etwas Wissenswürdiges von dem gefundenen Worte sagen und zwar ganz kurz und gedrängt, entweder nach eigenem Gefallen oder als Antwort auf die Fragen, welche der Spielrichter vorlegt. Dieses kann die einzelnen Silben oder auch das Ganze betreffen. Wie viel läßt sich nicht über dergleichen Wörter als Landkarte, Sandbank, Baumöl u. s. w. angeben. Hier erhält der Erzieher eine vortreffliche Gelegenheit, Begriffe zu berichtigen, mitzutheilen, zurückzurufen u. s. w. Wer gar nichts angeben kann, giebt ein Pfand.

b) Es wird nicht gelöst; dann erhält der Aufgeber A dafür, daß er es bekannt macht, ein Pfand zurück; hat er es aber in einer falschen Einkleidung vorgebracht, so bekommt er nicht nur kein Pfand zurück, sondern muß zwei geben.

2) Kann im Gegentheile B das Räthsel lösen, so ist A verbunden, eine Erzählung zum Besten zu geben und zwar unter den obigen Bedingungen. Ist die Erzählung geendigt, so ist Jeder verbunden, das zu thun, was unter a) gesagt. So geht das Spiel

herum, so weit als man Lust hat, dann kommt's zur bekannten Auslösung der Pfänder.

Man hat starke Sammlungen von dergleichen Silbenräthseln, weit zweckmäßiger und unterhaltender ist es aber offenbar, daß Jeder sie selbst erfinde und zusammensetze.

Das Gesellschaftsräthsel.

Dieses Spiel hat mit dem vorigen einige Aehnlichkeit. Einer von der Gesellschaft entfernt sich, und die übrigen vereinigen sich über einen Gegenstand, den er errathen soll; dies ist ein Mensch, ein Thier, eine Pflanze, eine Stadt u. s. w., was man will. Jener tritt dann wieder herein, und nun sagt ihm Jeder eine Eigenschaft des aufgegebenen Dinges. Sein Kopf muß alle ihm auf diese Art gegebenen Merkmale, die den Gegenstand nur auf entfernte Art bezeichnen, vereinigen und daraus den Begriff zu bilden suchen, der ihm zum Errathen aufgegeben wurde. Die äußere Form des Spieles ist willkürlich; man kann das Errathen der Reihe nach herum gehen lassen und so das Spiel ohne weitere Einkleidung treiben oder man läßt den Hereinkommenden ein Pfand geben, wenn er den Gegenstand nicht erräth und schickt ihn jedesmal wieder hinaus, bis er glücklicher ist. So könnte auch der ein Pfand geben, der ein falsches Merkmal angäbe. Jungen Leuten macht es weit mehr Vergnügen, wenn sie denjenigen, der den Gegenstand nicht trifft, auf eine spaßhafte Art mit ihren Tüchern zum Zimmer hinaustreiben können. Ort und Umstand, so wie der Ton der Gesellschaft müssen hier entscheiden.

Man sieht leicht, daß dies die Thätigkeit der Phantasie, des Witzes, des Nachdenkens ist, und daß daher dieses Spiel eine recht gute Uebung gewährt. Dies findet auch für diejenigen statt, welche das Räthsel aufgeben, zumal wenn die Gesellschaft etwas stark ist; Einer raubt da dem Anderen oft die Merkmale, welche er anzugeben Willens war; dies setzt in Verlegenheit, nöthigt, den gegebenen Gegenstand schnell von den verschiedensten Seiten zu betrachten, um ihm ein neues Merkmal abzugewinnen. Wie viel dies zur Aufhellung der Begriffe beitragen könne, sieht Jeder leicht ein. In beiden Rücksichten ist das Spiel echt pädagogisch und empfehlenswerth; es unterhält überdem sehr gut und macht Vergnügen, zumal wenn man Gegenstände wählt, die an sich selbst oder für die Gesellschaft etwas Lächerliches haben.

Das Anwendungsspiel.

Ein Vater, Lehrer oder Kinderfreund tritt in den Kreis der Kleinen, erbietet sich, Kaufmann zu sein und fordert sie auf, ihm etwas abzukaufen. Er hat in seinem Waarenlager eine große Menge von Waaren: Federn, Heu, Stroh, Kartoffeln, Papier, Aepfel, Birnen, Rosinen, Citronen, Zucker, Milch u. s. w., kurz Alles, was man haben will, und Alle haben Lust zu kaufen. Er macht bei Fritz den Anfang: „Was willst Du kaufen?“ — „Milch“. „Wozu willst Du sie gebrauchen?“ — „Ich will sie trinken!“ Nun geht der Vater von Nachbar zu Nachbar, und Jeder muß ihm angeben, wozu er die Milch gebrauchen will; da will sie der Eine verbuttern, der Andere verkäsen, der Dritte will damit bleichen, der Vierte Milchzucker daraus machen u. s. w. Wer keinen ordentlichen, gewöhnlichen Gebrauch davon anzugeben weiß oder das nochmals sagt, was schon von den Anderen angegeben ist, erhält von ihm einen Klapps. Ist man mit der Milch herum, und merkt der Vater, daß wohl eben nichts mehr davon zu sagen übrig sein möchte, so läßt er sich von Fritzens Nachbar einen neuen Artikel abkaufen, und es geht damit wie oben. Aufmerksamkeit, Gedächtniß, Wiedererinnerung und Nachdenken kommen dadurch bei den Kleinen in Uebung; sie gewöhnen sich, bei den Sachen mehr als den Namen zu denken und die Gestalt vorzustellen; sie lernen mit ihren Gedanken weiter greifen, die Verbindung der Ideen wird lebhafter. Es ist daher ein gutes Spiel. Das Unterhaltende desselben beruht auf dem gesellschaftlichen Tone, sowie auf der Stimmung der Kinder, selbst Erwachsene finden Vergnügen daran.

Brettspiele.

a) Das Damenspiel.

Ein Brett mit 32 weißen und 32 schwarzen Feldern, welche mit einander abwechseln, ist dazu nöthig; ebenso 12 schwarze und 12 weiße Steine.

aa) **Das deutsche Damenspiel.** Das Brett liegt so, daß jeder Spieler ein schwarzes Feld zu seiner Linken hat, „Weiß“ also das Feld 29, „Schwarz“ das Feld 4. Schwarz setzt seine schwarzen Steine auf die ihm zunächst liegenden 12 schwarzen Felder, Weiß dagegen seine weißen Steine auf die schwarzen Felder 21—32, also ebenfalls auf die ihm zunächst gelegenen 12 Felder. Abwechselnd ziehen beide ihre Steine und zwar je nur einen schrägvorwärts

auf das nächste Feld. Ist jedoch dieses mit einem Steine des Gegners besetzt, und das nächste schwarze Feld unbesetzt, so kann über diesen Stein hinweggeschlagen werden, und derselbe gehört dann dem Schlagenden. Wäre z. B. in 18 der Stein von Schwarz und das Feld 15 frei, so kann Weiß von 22 über 18 hinweg nach 15 schlagen und den Stein von 18 wegnehmen. Wäre zufällig von Schwarz auch das Feld 10 (oder 11) besetzt, dagegen das Feld 6 (8) frei, so könnte Weiß auch noch diesen Stein (über=)schlagen und wegnehmen u. s. f.; nur rückwärts schlagen darf er nicht. Gelingt es, mit einem Steine in eines der ersten vier Felder des Gegners (Weiß in eins der Felder 1—4, oder Schwarz in eins der Felder 29—32) einzudringen, so hat der Gegner auf diesen Stein einen zweiten aufzusetzen; es ist dadurch eine sog. Dame entstanden, und diese hat das Recht, schrägvor= und schrägrückwärts zu schlagen, kann auch sogar über mehrere leere Felder hinweg schlagen. Hätte z. B. Weiß in dem Felde 1 oder 6 eine Dame und wären die Felder 10, 15, 24, 28 unbesetzt, 19 aber besetzt, so kann die Dame von 1 oder 6 aus sofort nach 24 oder 28 schlagen, und ist dann der schwarze Stein auf 19 wegzunehmen. — Das Loos entscheidet, wer den ersten Zug haben soll; im zweiten Spiele beginnt derjenige, der das erste gewonnen hat. Jeder einmal berührte Stein muß gezogen werden. Wer einen Stein oder mehrere zu schlagen übersehen hat, dessen Schlagstein wird vom Gegner „geblasen" also weggenommen; bemerkt aber der Gegner nach seinem Zuge erst, daß er vorhin einen Stein hätte blasen oder „pusten" können, so ist er des Pustens für diesmal verlustig. Der Spieler darf sich nicht länger als 2—3 Minuten auf seinen Zug oder Schlag besinnen. Gewonnen ist das Spiel, wenn der Gegner keine Steine mehr hat, oder wenn seine Steine so festgefahren sind, daß er weder mehr ziehen noch schlagen kann. Besitzen jedoch schließlich beide Spieler nur solche festgefahrene Steine, oder sind beide so geschwächt, daß Keiner gewinnen kann, so „steht" das

Schwarz.

Weiß.
Fig. 27.

Spiel, es ist unentschieden. Wichtig ist es, seine Steine recht geschlossen zu halten und recht bald eine Dame zu bekommen.

bb) **Das englische Damenspiel** unterscheidet sich von dem vorigen nur dadurch, daß die Steine auf die weißen Felder gesetzt werden und daß auch mit dem einfachen Steine schrägrückwärts geschlagen werden darf (zuweilen auch nicht nur schrägvorwärts und -rückwärts, sondern gerade aus, also vorwärts, rückwärts, rechts, links).

cc) **Die Schlagdame.** Wie a, aber man giebt im Gegentheil dem Gegner recht viel Steine zu schlagen, und es gewinnt derjenige, welcher seine Steine zuerst verloren hat.

dd) **Wolf und Schaf.** A hat 4 weiße Steine, die Schafe, und setzt sie auf die weißen Felder zwischen 1—4 oder zwischen 29—32. B stellt einen schwarzen Stein, den Wolf, auf ein beliebiges weißes Feld. Die Schafe haben nun so vorzurücken, daß der Wolf an eine Seite oder an eine Ecke zurückgedrängt wird. Geschlagen wird hierbei gar nicht, sondern nur schrägvorwärts gezogen, also von einem weißen Felde zum anderen. Gelingt es jedoch dem Wolfe, die Reihe der Schafe zu durchbrechen und deren Ausgangsfelder zu erreichen, so hat er gewonnen. Am besten gelingt es, wenn der Wolf den Schafen immer hart auf dem Nacken sitzt; am schwersten, wenn die Schafe immer die Reihe wieder herstellen.

b) Das Puffspiel.

Es soll das Puffspiel von den Phöniziern schon erfunden worden sein. Die alten Ägypter spielten es auch schon, wie wenigstens ein altes

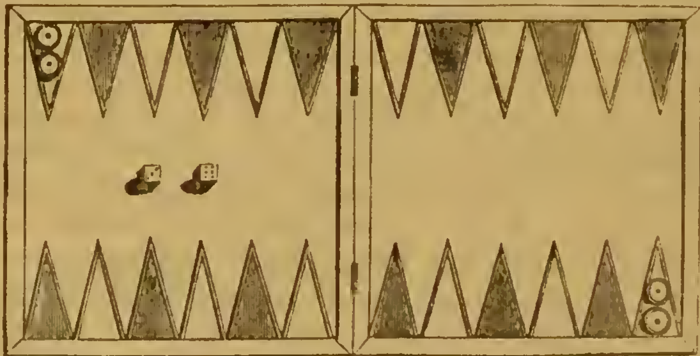


Fig. 28.

Wandgemälde zeigt. Die Griechen hatten auf ihrem Brett nur 10 Spitzen und 24 Steine. Bei den Römern waren die Flächen von einer Diagonale durchschnitten, der linea sacra. (S. Wagner's Spielbuch S. 157.)

Der eine Spieler hat 15 weiße, der andere 15 schwarze Steine. Das Puffbrett ist gewöhnlich mit dem aufzuklappenden Damenbrette verbunden und besteht aus den beiden inneren Seiten desselben, worauf sich 24 Einzelfelder oder Spitzen befinden. (Vergl. Fig. 27). Auf diesen Flächen wird auch das Würfeln mit 2 hierzu gehörigen Würfeln vorgenommen. Nach der Zahl der Augen werden die Steine eingesetzt, und ist dieses Einsetzen mit sämmtlichen 15 Steinen geschehen, so werden sie fortgerückt, bis sich alle Steine des Spieles im letzten Fache befinden; dann werden sie ebenfalls nach der Anzahl der Augen wieder herausgenommen, und wer seine Steine zuerst wieder herausgespielt hat, ist Sieger. Jeder der beiden sich gegenübersitzenden Spieler fängt auf dem Felde an einzusetzen, welches zu seiner Rechten liegt, dann rückt er fort zu den Feldern zu seiner Linken, dann zu denen zur Linken (oder Rechten) des Gegners und schließlich zu denen zur Rechten (oder Linken, des letzteren. Findet der Eine oder der Andere bei dieser Wanderung der Steine einen einzelnen Stein des Gegners, so kann derselbe herausgeworfen werden, und deshalb ist es eine Hauptsache, auf jedem Einzelfelde ein sog. Band, also 2 Steine nebeneinander liegen zu haben; denn der herausgeworfene Stein muß erst wieder eingespielt werden, ehe an das Fortrücken der anderen zu denken ist. Auch darf der Gegner nicht über ein solches Band hinwegrücken und kann deshalb dann seinen Wurf nicht ausbeuten; wohl aber hat der Andere das zu setzen, was der Eine nicht setzen kann. Das Herausnehmen der Steine darf nur erst dann geschehen, wenn der Spieler mit keinem seiner Steine mehr weiterrücken kann, wenn er also mit allen seinen Steinen zu des Gegners Rechten (oder Linken) angekommen ist, und hier hat er sogar, so lange es geht, seine Steine übereinander zu setzen. — Es wird das Puffspiel auch doppelt gespielt, dann zählen nicht nur die Augen der Oberseite des Würfels, sondern auch die der entgegengesetzten Seite; häufiger aber findet man, daß es mit dem sog. Pasch gespielt wird. Der Pasch ist vorhanden, wenn beide Würfel dieselbe Anzahl Augen auf der Oberseite zeigen, und dies zählt, je nach dem Uebereinkommen, doppelt oder vierfach, und zwar die Punkte der Ober- und der Unterseite; der Paschwerfende kann noch einmal werfen. — Doppelt gewonnen ist das Spiel, wenn der Gegner noch Steine im ersten Felde hat. — Alle diese Bestimmungen sind Sache vorhergehender Vereinbarung.

Es ist dieses Spiel allerdings ein Würfelspiel und unterliegt somit, soweit die Würfel gebraucht werden, dem Zufalle; es sei aber dennoch aufgenommen, weil es so eng mit dem Damenspiel zusammenhängt, auch, weil das Fortrücken der Steine ꝛc. durchaus nicht gleichgiltig ist, sondern sehr viel Ueberlegung erfordert.

c) Mühle.

Dieses den Griechen bereits bekannte Spiel ist ebenfalls auf dem Damenbrette und zwar auf der Rückseite desselben durch folgende Figur vorbereitet, welche die Grundrisse des Labyrinths haben soll. Der eine Spielgenosse hat 9 weiße, der andere 9 schwarze Steine. Abwechselnd werden die Steine gesetzt, doch immer nur einer auf einmal. Jeder ist bemüht, 3 Steine in eine Linie zu bringen, also eine „Mühle“ zu bekommen; der Gegner sucht diese Absicht durch Einsetzen eines Steines auf eben dieselbe Linie, z. B. auf a b c oder d e f, zu vereiteln. Sobald aber 3 Steine des Einen einmal in einer Reihe liegen, berechtigt ihn diese Mühle, dem Gegner einen bereits eingesetzten und zwar den besten Stein wegzunehmen. Die Kunst besteht auch darin, eine „Zwickmühle“ zu erhalten, d. i. 5 Steine so zu setzen, daß durch das Aufziehen der einen Mühle die andere zugezogen, und so dem Gegner ein Stein nach dem anderen weggenommen wird, bis er schließlich nur noch 2 und sonach verloren hat. Sobald alle 9 Steine gesetzt sind, wird gezogen, aber immer nur von einem Punkte der miteinander verbundenen Linien zum anderen, also z. B. von f nur nach b oder nach e, aber nicht sofort nach a oder d. — Zuweilen finden sich auch noch Linien nach den Ecken gezogen, z. B. von g über f nach h. Hat der Gegner nur noch 3 Steine, so darf er springen, d. h. einen seiner Steine dorthin setzen, wo es ihm am besten dünkt.

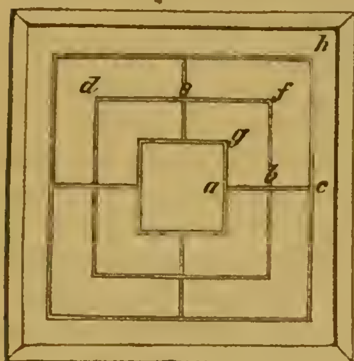


Fig. 29.

d) Das Festungs- oder Belagerungsspiel.

33 Punkte werden durch Linien zur Kreuzesform verbunden, wie Fig. 30 zeigt. Einer dieser 5 Kreuzestheile mit 9 Punkten,

z. B. a b c d, stellt die Festung vor, welche durch 2 Soldaten besetzt ist, die auf beliebigen Punkten, z. B. auf c d, der Festung stehen können. Die übrigen 24 Plätze außerhalb der Festung sind durch 24 Soldaten besetzt, welche die angreifende Partei bilden und bemüht sind, die 9 Plätze jener zu besetzen, also die Besatzung daraus hervorzulocken oder herauszudrängen. Sie rücken zu diesem Behufe auf den Linien vor, bei jedem Zuge Einer einen Punkt weiter, dürfen aber niemals schlagen; die Vertheidiger aber schlagen Jeden, der in ihre nächste Nähe kommt und nicht durch einen Hintermann gedeckt ist, weshalb die angreifende Partei dichtgedrängt vorrücken muß. Doch giebt sie den Vertheidigern mitunter sogar Gelegenheit zum Schlagen, um sie recht weit von der Festung zu entfernen. Schlägt ein Vertheidiger aus Versehen oder mit Willen nicht, so wird er „geblasen“. Die Vertheidiger gehen ebenfalls nur um ein Feld weiter, hüpfen aber auch dafür bei dem Schlagen über mehrere einzelne Angreifer hinweg, sobald diese nicht gedeckt sind, also zwischen und hinter sich ein leeres Feld haben, und setzen sich selbst auf das leere Feld hinter dem zuletzt Geschlagenen. In die Festung zurück können sie dann nur gehen. Sind soviel Belagerer geschlagen, daß sie nicht mehr die Festung füllen können, sind es also weniger als 9 geworden, so haben diese verloren; sind aber die Vertheidiger in die Festung eingemauert oder aus derselben herausgelockt worden, so daß sie nicht mehr hinein können, so sind sie die Besiegten. Sind die Soldaten eingesperrt und fehlt es zugleich an Belagerern, um die leeren Thürme zu besetzen, so ist das Spiel unentschieden.

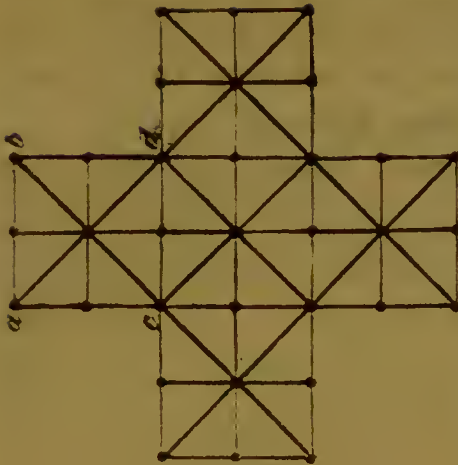


Fig. 30.

Auf derselben Figur läßt sich auch das englische Spiel „Fuchs und Gänse“ vornehmen; nur ist kein bestimmter Platz als Festung abgegränzt. Der Fuchs steht auf dem Mittelfelde der ganzen Figur, 17 Gänse lagern auf den Feldern der einen Hälfte. Der Fuchs darf ebenfalls vor- und rückwärts gehen und schlagen. Links und

rechts neben dem Fuchsloche ist ein leerer Platz. Die Gänse dürfen nicht schlagen und haben gewonnen, wenn sie den Fuchs so einschließen, daß er nicht mehr weiter kann. Der Fuchs gewinnt, wenn er die Gänse weggeschlagen hat. (S. Wagner's Spielbuch.)

e) Die Finke (Pinke) berüpfen (berupfen.)

Auf den Tisch wird folgende Zeichnung, die „Finke" oder „Pinke" gemacht. Jeder Spieler hat einen Vorrath von Nüssen, Bohnen 2c. Die Reihenfolge der Spieler wird bestimmt, und in derselben setzen sie sich um den Tisch. Der Erste wirft (pascht)

2

3 4 5

6 7 8

9 10 11

12

Fig. 31.

mit 2 Würfeln. Die Zahl, welche er wirft, hat er auf der Finke zu besetzen. Trifft ein nachfolgender Spieler eine bereits besetzte Zahl, so gewinnt er das Gesetzte und darf wieder würfeln und zwar so lange, bis er ebenfalls eine noch unbesetzte Zahl wirft. Die Zahl 7 heißt das „Stockhaus"; dieses wird immer nur mit einem Nüßchen besetzt, darf auch niemals „berupft" werden. — Wer aber 2 oder 12 wirft, berupft die ganze Finke, also auch das Stockhaus. Ist dies geschehen, und der nächstfolgende Wurf giebt 2 oder 12, so muß der Werfer die ganze Finke besetzen. — In Schlesien ist dieses Spiel — nach Jakobs Spielbuche — allbekannt und wird besonders an den Kirchweihfesten in Familien gern gespielt.

f) Domino- und Lottospiel

bedürfen keiner Beschreibung, weil dieselbe jedem zu kaufenden Spielgeräth hierzu gedruckt beiliegt. Statt derselben finde Folgendes Platz. Darf man der Sage Glauben schenken, so ist die Erfindung des Dominos im 6. Jahrh. erfolgt. Zwei Bettelmönche, heißt es z. B. in der Börsenzeitung

Nr. 39 vom J. 1871, seien die Väter dieses Spieles. Sie hatten während der Fastenzeit sich heimlich an einem Braten erlabt, waren von dem strengen Abte des Klosters Monte Casino zur Strafe in eine Zelle gesperrt worden und langweilten sich ganz entsetzlich. Die Noth macht erfinderisch, und so ersannen sie denn gemeinsam zu ihrer Unterhaltung ein Spiel, zu dem sie weiße Steine, wahrscheinlich aus Kreide geschnitzt, nahmen, die viereckig waren und von ihnen mit schwarzen Punkten bezeichnet wurden. Diese Steine setzten sie nun zusammen, so daß 3 Reihen nach einer bestimmten Berechnung entstanden, was ihnen die Zeit angenehm vertrieb. Der Abt, welcher sie aus der Nähe beobachtete, mußte getäuscht und im Glauben erhalten werden, als suchten sie durch eifrige Gebete ihre Schuld zu büßen. Darum einigten sie sich, sobald sie ein Geräusch vor ihrer Zellenthür vernehmen würden, sofort den ersten Vers des ersten Vesperpsalms laut herzusagen, der mit den Worten beginnt: dixit dominus domino. Aber ihre Kenntnisse waren schwach, und weiter als bis zum domino brachten sie es nie und tauften deshalb das Spiel mit diesem Namen. Als sie darnach wieder mit einem Bettelstabe die Umgegend unsicher machten, unterließen die würdigen patres nicht, ihre Erfindung auszubeuten, und da sie namentlich den trägen und bequemen Städtern zusagte, so fand sie bald Eingang. Die unpraktischen Kreidestückchen ersetzte man später durch Knochen, Elfenbein, Holz, Metall &c. Gegen die Mitte des vergangenen Jahrh. fand das Spiel Eingang in Frankreich, wo es bald leidenschaftlich gespielt wurde. Die Deutschen lernten es von den Franzosen, ebenso die Engländer; beide Nationen zogen aber andere Spiele vor. In Frankreich ist das Domino noch immer so populär, daß fast alle Gasthäuser vom feinsten Hôtel und Café bis zur ärmlichsten Dorfkneipe dieses Spiel aufgenommen haben. Paris, Rouen und Poitiers rühmen sich, die feinsten Dominospieler zu besitzen.

Das eigentliche Lotto stammt gleichfalls aus Italien. Der Name bedeutet eigentlich Loos. Die Genueser sollen dieses Hazardspiel erfunden haben. Als noch die Republik bestand, wurden bei der Wahl in den großen Rath 5 Namen aus 90 gezogen. Bald wurde es Sitte, die Ziehung zu Wetten auf diesen oder jenen Patrizier zu benutzen, woraus, indem man statt der Namen Zahlen von 1—90 anwandte, im Jahre 1620 das Lotto entstand. Benedetto Gentile war derjenige, auf dessen Vorschlag der Staat die Verwaltung desselben übernahm und es als Finanzquelle ausbeutete. Erst im vergangenen Jahrh. fand das Lotto auch in anderen Ländern Eingang. Papst Clemens XII. († 1740) führte es, auf die Spiellust seiner Heerde speculirend, in Rom ein, wo es als „Tombola" bis auf den heutigen Tag verblieb und namentlich die Säckel der weniger bemittelten Volksklassen leerte. Bereits 1752 wurde in Wien eine gleiche Anstalt eröffnet. Als Franz Ludwig Erthal, Fürstbischof von Bamberg und Würzburg, seinem Bisthum die Wohlthat erwies, das verderbliche Lotto aufzuheben, aus dem, wie bekannt, die zahlreichen noch bestehenden Lotterieen entstanden sind, wurde folgender Leichenzettel in Würzburg verbreitet:

„Im Jahre 1786, den 27. Dec., verschied dahier Madame Lotto im 20. Jahre ihres Lebens. Sie gebar 346 Mal und jedesmal 90 Kinder, wovon die 5 ersten (die Gewinne) glücklich, die übrigen 85 aber unglück-

lich zur Welt kamen. Der Zustand ihrer Krankheit bestand darin: Sie hatte einen hitzigen Magen, denn sie verzehrte Aecker, Wiesen, Häuser, Uhren, Betten, Vieh und alle möglichen Kleidungen; daher kam es, daß sie in ihrem letzten Kindbett erstickte."

* g) Das Schachspiel.

Giuoco degli Scacchi; jeu des Echecs; Game of Chess; juego del Axedrez; Shahiludium; ludus latrunculorum.

Ueber die Erfindung dieses sehr berühmten Spieles ist ungemein viel gestritten worden. Jodocus Damhuber schreibt es den Aegyptern zu: Lohneisen dem Diomed unter Alexander; Julius Ferretus dem Palamedes, der mit Agamemnon vor Troja kämpfte; Erasmus ebendemselben; Adam Olearius in seiner persischen Reise den Persern; Olaus magnus den Gothen; Petrus Matyr den Indiern. Anderen ist das Alles nicht früh genug; es soll in den grauen Zeiten eines Königs von Babylonien von dessen Minister Serses erfunden sein. Selbst Saumaise eignet es den Griechen zu. Sehr viel Andere finden es bei den alten Römern im Gange, obgleich das Spiel ganz offenbar den Stempel des Morgenlandes an sich trägt. Der Irrthum entstand dadurch, daß man in dem ganz unähnlichen Spiel mit dem *Πεσσοις* der Freier der Penelope und in dem ähnlichen ludo latrunculorum der Römer das Schachspiel fand; thut man dies, so kann man freilich schon Stellen aus vielen alten Schriftstellern anführen, die vom Schachspiel reden.

Brettspiele allerdings gab es schon unter Griechen und Römern, aber das Schach ist morgenländischen Ursprungs. Die Chinesen wollen es schon 200 Jahre vor unserer Zeitrechnung gekannt haben. So viel ist gewiß, daß es, wie der vortreffliche Geograph Karl Ritter nachgewiesen hat, unter den Sassaniden im 5ten Jahrhundert von Indien nach Persien gekommen ist. Unter den Indiern aber soll es unter einer Veranlassung erfunden sein, die von arabischen Schriftstellern auf folgende Art erzählt wird. Behub, ein junger König in Indien, despotisirte seine Unterthanen. Die Rechtschaffenen, welche sich seinem Throne näherten und ihm warnende Wahrheiten sagten, erhielten Gefängniß und Tod zur Vergeltung. Da getraute sich Keiner mehr an das königliche Raubthier, und die Unterthanen trugen fortbin das eherne Joch des Despotismus, bis sie sich endlich ihres Menschenrechts bewußt wurden, und überall die Wehen einer Revolution das Innere des Staates zu durchdringen begannen. Da jammerte den Bramanen Nassir das Elend seines Vaterlandes, und er beschloß, Alles zu wagen, um den Wütherich zu Verstande zu bringen. Er erfand das Schach, ein Spiel, worin der König die Rolle eines Ohnmächtigen spielt, aber worin seine Diener und Bauern Alles thun, um ihn vor den Angriffen der Gegner zu schützen; worin die niedrigsten Steine, wenn man sie gehörig behandelt, zur Vertheidigung von großem Werthe sind, wo aber der Verlust eines Einzigen oft den König schachmatt macht. Der König hörte bald von dem Spiele, das dem Hange des Orients zur Körperruhe so angemessen war und sich daher schnell bekannt machte. Nassir, der Sohn Dahers mußte erscheinen, um das Spiel zu zeigen.

Er lehrte es dem jungen Tyrannen und verflocht in die Erklärung der Steine und Züge auf eine so feine und doch anschauliche Art die Regeln der Regentenweisheit, daß der König sich getroffen fühlte, überzeugt wurde, seine Regierungsart abänderte und sich nun die Liebe seiner Unterthanen erwarb. Dies rührte den König. Er drang in den weisen Bramanen, sich etwas zur Belohnung auszubitten, und wenn es auch die Hälfte seines Reiches wäre. Nassir fiel demüthig zur Erde und sprach: Sieh, o mein König, die Tafel meines Spieles hat 64 Felder, willst Du mich mit Gnade überschütten, so laß die Knechte deiner Kornhäuser legen auf das erste Feld ein Weizenkorn, auf das andere zwei, auf das dritte vier und so fort, auf das nächstfolgende noch einmal so viel, als auf das vorhergehende. Da erzürnte der weise König über die kindische Bitte des Erfinders, schalt ihn einen Dummkopf und verlangte, er sollte etwas Besseres bitten; allein Nassir blieb bei dem Gesagten, und der König willigte mit Unwillen ein und gab den Befehl. Allein bald erschien der Aufseher der Magazine und meldete seiner Majestät, es sei eine etwas wunderliche Rechnung, man wisse vor Multipliciren nicht, was man anfangen solle, er habe sie erst halb vollendet, aber die Zahl der Weizenkörner sei schon so groß gefunden, daß im ganzen Reiche wohl nicht so viel sein möchten, um den Bramanen nur halb zu bezahlen. — Nach einer Berechnung darüber möchte wohl der ganze Erdboden seit der Schöpfung nicht so viel Weizenkörner getragen haben, denn das Ganze betrage, genau berechnet, 18'''446744''073709'551615: und wenn eine jede von 16384 Städten 1024 Kornhäuser, in jedem aber 174762 Maß Weizen, jedes zu 32768 Körnern hätte, so würde dies erst den zweihundertsten Theil davon ausmachen. Da mußte Nassir kommen, der König umarmte ihn und behielt ihn immer bei sich als Freund und Bruder.

Von den Persern und Arabern ist das Spiel nach dem Abendlande gekommen, wozu wahrscheinlich die Kreuzfahrer das Meiste beitrugen, nachdem es bereits weit früher durch die Mauren den Spaniern überbracht worden war. Jene nennen es nach Chardins Angabe Schetreng, d. i. hundert Gedanken oder Sorgen, die Arbaber ash-she trendg, das sich durch die Aussprache in axedrez (Al Xadrez) umwandelte. „Beiläufig bemerken wir, daß es zuweilen in Frage gestellt wird, ob der Name Schach mit dem persischen Königstittel etwas zu schaffen hat. Das Wort ist Deutsch. Scah heißt im Althochdeutschen des 9. Jahrh. Raub: Scachari ein Räuber, woher unser Schächer. Wie wir vermuthen, hat der Name zuvor das ludus latrunculorum bedeutet, welches bei den Römern und Griechen üblich, außerdem auch bei den Gothen beliebt war. Hinterdrein erst ist er auf das neue asiatische Spiel übertragen worden." Es hat sich das Schach von allen Spielen am meisten verbreitet, denn man kann seine Gränzen ansetzen von Ochotzk bis Lissabon und von Island bis zu den Wohnungen der Neger in Afrika und sagt noch nicht zu viel, wenn man auch noch etwas drüber hinaus zugiebt.

Jetzt zur Beschreibung. Ich fühle, daß es nicht leicht ist, sich solchen Personen, die das Spiel gar nicht kennen, deutlich zu machen; und für diese schreibe ich doch vorzüglich. Ich werde mein Möglichstes thun.

Das Schachspiel stellt einen Krieg im Kleinen vor; zwei kleine hölzerne Heere stehen hier schwarz und dort weiß einander gegenüber in Schlachtordnung; Feldherren; Adjutanten, Cavallerie und Infanterie sind bereit, einander anzugreifen und den gegenseitigen König zu fangen; dieser aber steht da in seiner Hölzernheit und erwartet, ohne Selbstthätigkeit, Alles von seinem Kriegsminister oder Kriegsrathe, d. i. von dem Spieler, welcher die Steine in Bewegung setzt.

1) Vom Schachbrett. Man sehe Fig. 32. Das Schachbrett ist ein gewöhnliches Damenbrett von 64 Feldern, nämlich von

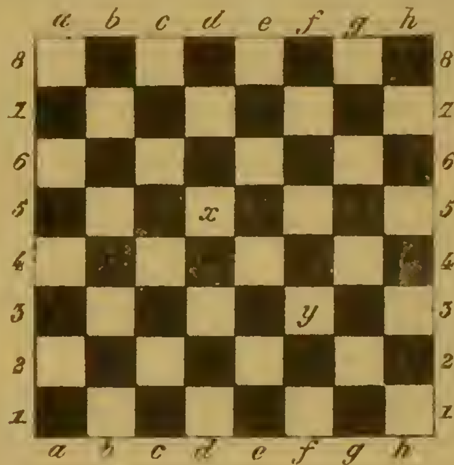


Fig. 32.

32 weißen und eben so viel schwarzen. Die Spieler legen es so zwischen sich, daß jeder in der Ecke zur rechten Hand ein weißes Feld hat.

Um in der Folge verständlich zu sein und um die Stellung der Steine, sowie ihre Züge angeben zu können, wollen wir die Felder des Schachbrettes bezeichnen, so daß wir dieselben, so wie in der Geographie die Orte, nach Länge und Breite angeben können. Wenn das Brett zwischen beiden Spielern liegt, so laufen von dem einen zum anderen 8 Reihen Felder hinüber, diese nennen wir a, b, c, d, e, f, g, h. Allein diese Felder bilden wieder 8 andere Reihen quer zwischen beiden Spielern hindurch; diese bezeichnen wir auf beiden Seiten mit 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. Hierdurch

läßt sich jedes Feld auf dem Brette angeben, das Feld X heißt nun d 5, und stünde hier ein Stein, von dem man sagen wollte, er solle nach Y gesetzt werden, so würde dies durch die Bezeichnung heißen d 5 nach f 3. Man schreibe die Bezeichnung auf den Rand des Brettes.

2) Von dem Werthe und dem Gange der Steine. Jedes von den beiden kleinen Heeren besteht aus einem Könige, einem Feldherren, zwei Läufern, zwei Springern, zwei Thürmen und acht gemeinen Soldaten.

Der König (le roi, the king, il re) ist der vornehmste Stein im Spiel, darum ist er auch der größte. Der Zweck des Spieles geht einzig dahin, ihn so einzusperren, daß er sich ergeben muß. Sein Gang ist sehr gravitätisch langsam, denn er kann auf einmal nicht mehr gehen als einen Schritt, aber diesen kann er nach Belieben nach allen Richtungen thun, vorwärts, rückwärts, seitwärts und auch über die Ecken seines Feldes in die benachbarten. So kann er auch jeden feindlichen Stein, der sich neben ihm auf ein Feld stellt, in allen den Richtungen nehmen, wenn er sich dadurch nicht einem anderen feindlichen Steine bloß stellt.

Die Königin, Dame (la dame, la regina, the queen), besser und richtiger der Feldherr (denn das ist dieser Stein auch ursprünglich, im Orient heißt er Vezier [Fers]), ist der wirksamste Stein im ganzen Spiele. Er geht vorwärts, rückwärts, seitwärts und übereck, wie der König, aber nicht nur einen Schritt, sondern durch so viel Felder, als nöthig ist und als offen sind; er nimmt auch in eben den Richtungen im zuträglichen Falle jeden feindlichen Stein weg, der sich ihm bloß stellt.

Neben den beiden vorigen stehen die Läufer, richtiger könnte man sie wohl Adjutanten nennen; bei den Engländern heißen sie Bishops und bei den Franzosen gar Fous, Narren; „puisque", sagt Marinière, Verfasser einer Schrift über Spiele in der Mitte des 17ten Jahrhunderts, auf eine naive Art: „les premiers inventeurs de ce jeu n'ont pas voulu que les fous s'éloignassent de la principauté." — Sie können im ganzen Spiele gute Dienste leisten und sind daher wichtige Offiziere. Sie gehen nur übereck, aber nach allen Richtungen und beliebig so viel Schritte auf einmal, als die schräge Reihe offen ist. Sie nehmen in eben der Richtung jeden feindlichen Stein. Man muß sich's wohl merken, daß der Läufer, welcher anfangs auf dem weißen Felde stand, auch immer auf den weißen Feldern bleibe, sowie der schwarze auf den schwarzen.

Die Springer (les chevaliers, the knights, i cavalli) sind in den gewöhnlichen Spielen an ihren Pferdeköpfen kenntlich und haben den deutschen Namen davon, daß sie über andere Steine wegspringen können. Sie bezeichnen offenbar Cavallerie. Sie sind so wichtig, wie die Läufer; besonders brauchbar im Anfange des Spieles, aber auch am Ende noch sehr nützlich. Sie haben einen ganz eigenthümlichen Gang nach allen Richtungen, sie springen nämlich von ihrem jedesmaligen Standpunkte auf ein benachbartes drittes Feld von entgegengesetzter Farbe, von Weiß auf Schwarz und so umgekehrt, auch selbst über die anderen Steine weg; folglich z. B. von b 1 nach a 3 oder c 3 oder d 2.

Die Thürme, nicht eigentlich Kriegselephanten mit Thürmen, vielmehr Kameele mit Bogenschützen, besetzt von persischen rokh (les tours, tke rooks, le torri, i rocchi), die in den vier Ecken des Schachbrettes stehen, werden für die wichtigsten Steine nach dem Feldherrn gehalten. Ihr Gang ist gerade über die Felder hin, so weit sie offen sind, seitwärts, rückwärts und vorwärts, und sie können Alles nehmen, was ihnen in den Weg kommt.

Die gemeinen Soldaten (Bauern, les pions, the pawns, le pedine) sind zur Beschützung des Königs sehr wichtig, zum Angriff und zum Zurücktreiben der obigen Offiziere sehr brauchbar unter guter Anführung des Spielers. Dringt ein Bauer von seinem ersten Standpunkte über das ganze Brett bis in die erste Reihe der feindlichen Felder, das heißt von 2 nach 8, oder von 7 nach 1, so wird er dadurch zum Feldherrn; ist aber sein Feldherr selbst noch nicht von den Feinden genommen, so kann der Spieler einen beliebigen Offizier, einen Thurm, Springer oder Läufer daraus machen, wenn ihm schon einer davon fehlt. Ist dies nicht der Fall, so bleibt der Bauer so lange müssig stehen, bis einer von jenen Offizieren verloren geht, dessen Rolle er dann bekommt. Der Gang des Bauers ist nur vorwärts gerade aus; vom Hause aus, das ist, von seiner ersten Stelle an, kann er zwei Schritt machen, folglich von der Reihe 2 auf 4 und von der 7 nach 5. Man merke sich aber, daß dieser Doppelschritt nicht erlaubt ist, wenn er dabei neben einem feindlichen Bauer vorüber müßte. Z. B., wenn der Bauer g 2 nach g 4 rücken wollte, indem in h 4 oder f 4 schon ein feindlicher Bauer stünde, so steht es nur im freien Willen des Gegenspielers, diesen so vorüberschreitenden Bauer wegzunehmen und den seinigen auf g 3 zu setzen. Schlagen kann der

gemeine Soldat nur immer übereck vorwärts; stünde er z. B. in x, so kann er jeden anderen Stein, der auf c oder e 6 steht, schlagen.

Der Nationalconvent änderte die Benennung der Schachsteine und setzte fest, daß der König le Drapeau, die Königin l'Adjutant, die Springer les Dragons, die Thürme les Canons, die Läufer les Volontairs und die Bauern Linientruppen heißen sollten.

Die Einrichtung des deutschen Schachspieles im fünfzehnten Jahrhundert war von unserer jetzigen sehr verschieden, was die Bedeutung und Form der Steine betrifft. Das kann man aus einer der ältesten Beschreibungen dieses Spieles sehen, nämlich aus „Jakob de Cessolis (aus Rheims, lebend im dreizehnten und vierzehnten Jahrhundert) de moribus hominum et de officiis nobilium super ludo Scaccorum". Eine deutsche Uebersetzung erschien 1477 unter dem Titel „Schachzabel", d.i. Schachtafel, auf 40 Blättern in klein Folio mit Holzschnitten. Die Composition der Steine war Nachbildung des Staatskörpers nach damaliger Art. 1. In der Mitte der König und seine Familie. 2. Unsere Läufer heißen die Alten. Auf Stühlen sitzend, mit einem Buche auf dem Schoße, bedeuten sie Richter, Kanzler. 3. Die Springer sind Ritter zu Pferde. 4. „Das Roch soll sein ein Ritter, sitzend auf eynem roß mit einer väle, und soll auf haben eyn gugel mit vehem unterzogen und soll ein stäblin haben in seiner gerechten hand. Das bedeutet vitztumen und legaten der fürsten". — 5. Die Bauern sind nicht alle gleich, sondern stellen die Arbeiter im gemeinen Leben vor. Der erste Bauer, vennt, ist ein Baumann (Feldarbeiter). Er hat Haue, Gerte zum Viehtreiben, Sichel, Schneidemesser zum Beschneiden des Weinstockes; der andere Hammer, Beil, Mauerkelle; der dritte eine Scheere, ein breites Messer, und bedeutet Weber, Fleischhauer, Lederer :c.; der vierte eine Flöte als Musikant; der fünfte ein Wundeisen als Wundarzt; der sechste ist Wirth und Gastgeber; der siebente Mauthner, Zöllner; der achtent vennt bedeut spiler, schelter und ribalden. — Sinn mag wohl in dieser Composition sein, aber der Sinn des Originals ist ausgelöscht, und Unsinn daraus geworden.

3. Von der Stellung der Steine. Auf die Reihe 1 und 2 setzt der eine Spieler die weißen, auf 7 und 8 der andere die schwarzen Steine. Haben es beide gethan, so stehen nun auf den 4 Eckfeldern des Brettes die 4 Thürme, neben diesen die 4 Springer, neben diesen die 4 Läufer, auf den beiden Feldern d 1 und d 8 die beiden Königinnen und auf e 1 und e 8 die beiden Könige. Vor diesen Offizieren stehen die Bauern, nämlich auf der Querreihe 2 die weißen, auf 7 die schwarzen und bilden folglich das Vordertreffen. So stehen die Steine allemal bei dem Anfange des Spieles. Zum Ueberflusse merke man sich noch, daß die beiden Königinnen immer auf ihrer eigenen Farbe stehen, folglich die weiße auf dem mittleren weißen Felde, die schwarze auf dem schwarzen.

Dies sind sehr langweilige Sachen; aber man muß sie wissen, sonst kann man nie spielen lernen. Zur Erholung Einiges vom Schachspielen. Araber und Perser haben nur schlechte Steine, und ein Stück Tuch, auf welches die Felder von zweifarbigen Zeugen gemacht sind, vertritt die Stelle des Schachbrettes. Ein berühmtes Schachspiel befand sich in Frankreich in der Abtei St. Denys. Es hatte große elfenbeinerne Figuren, und man sagte, es sei ein morgenländisches Geschenk für Karl den Großen gewesen. Es bleibt aber sehr unwahrscheinlich, daß Karl schon etwas vom Schach gewußt habe. Einem Italiener sind todte Figuren nicht genug, er will Menschen an ihre Stelle haben, hier Weiber, dort Männer, und ein großer Saal soll das Schachbrett sein. Darüber hält sich Marinière auf. Uns ist das nichts Neues, sagt er. Wir haben das schon im Traume des Polyphile gelesen, wo die Nymphen bei ihrer Königin die Rolle der Schachsteine vertreten. Ihm ist der Saal nicht groß genug, er will einen ganzen Hof mit darauf gepflastertem Schachbrette oder mit einem gewürfelt gemalten großen Laken überdeckt. Die Spieler sitzen auf Tribünen einander gegenüber und kommandiren die menschlichen Schachsteine. Die Zuschauer nehmen auf Seitenterrassen Platz. Don Juan di Austria, Philipps des IV. Sohn, soll wirklich einen großen Schachsaal gehabt und Menschen statt der Steine gebraucht haben. Ein sonderbarer Menschengebrauch, sagt vielleicht mancher Leser; allein ist Krieg nicht Schachspiel im Ernst? In einem alten Ritterromane (man sehe Wielands deutschen Merkur) kommt Ritter Galleret auf seinem Zuge an das Schloß der Fee Floribelle. Hier erscheint ein Fräulein, das ihn zu einer Partie Schach einladet. Er nimmt es an und wird von Floribellen erst herrlich bewirthet und nach Tische in einen Prachtsaal geführt, der ein Schachspiel darstellte, das einzig in seiner Art war. Schwarzer und weißer Marmor bildete den Fußboden zum Schachbrette: die Figuren waren von Elfenbein und Ebenholze in Lebensgröße; ihre Waffen von gediegenem Golde, ihre Kleidung überdeckt mit Perlen und Edelsteinen. Die Pracht der Könige und Königinnen blendete die Augen; die Läufer, welche man damals Bannerträger nannte, waren herrlich gewaffnet und trugen in der Hand prächtige Fahnen von zwei verschiedenen Farben, in diesen sahe man zweierlei Denksprüche mit Gold und Perlen gestickt. Die Springer glichen Rittern auf goldenen Pferden, geschmückt mit überaus prachtvollen Rüstungen, Waffen und Pferdedecken. Die Thürme wurden von goldenen Elephanten getragen; die Bauern waren Soldaten zu Fuß mit Streitäxten bewaffnet. Doch war dieses Alles nichts gegen die Feerei, wodurch diese Steine in Bewegung gesetzt wurden. Hätte man die Steine mit eigenen Händen auf den Feldern fortsetzen sollen, so wäre dies eine Arbeit gewesen, wodurch das Schachspiel zu einem Bewegungsspiele geworden wäre, aber leider soll das nie der Fall sein: denn man kommandirte, ohne alle Anstrengung, mit einem Zauberstäbchen die bezauberten Steine durch Berührung von Stelle zu Stelle. Der Ritter erstaunte bei dem Anblicke dieser Herrlichkeit, aber erschrak, als Floribelle ihm jetzt eine Partie anbot, auf deren Gewinn sie den ganzen Schachsaal, das ganze Schloß und sogar sich selbst setzte; durch deren Verlust aber Galleret auf ewig ihr Sklave werden sollte. Doch er ermannte sich; denn bekanntlich durfte kein Ritter einen dummen Streich ausschlagen, wenn Muth und Ehre dabei in's Spiel kam. Die Schlacht begann, die Stäbchen

setzten die Krieger in Bewegung, und Galleret wurde, ehe er sich's versah — matt. Er forderte Genugthuung; ein zweites Spiel ging an, und er gewann es, aber er verlor das dritte und gerieth in die Sklaverei. Wir lassen ihn darin ohne Barmherzigkeit, ob ihn gleich der alte Romancier in seiner fortlaufenden Erzählung wieder herauszubringen weiß. — Bei de Serres kommt ein historisch merkwürdiges Echiquier vor, das wahrscheinlich nur ein Damenbrett war. Robert und Heinrich, Wilhelms des Eroberers Söhne, waren 1061 zum Besuche bei Philipp I. von Frankreich. Sie spielten mit dessen Sohne, Louis, im Brett. Es gab Streit, und Heinrich war im Begriffe, Louis mit dem Brette todt zu schlagen, hätte Robert es nicht gehindert. Dies gab den Anlaß, sagt de Serres, zu den vierhundertjährigen kriegerischen Unruhen zwischen England und Frankreich. In der neueren Zeit hat das Schachspiel des Herrn von Kempeln außerordentliches Aufsehen gemacht: denn hier spielte eine hölzerne Figur, die sich durch mechanische Gesetze in Bewegung setzte, mit jedem Meister Schach und gewann die Partie. Selbst Napoleon ließ sie von Wien nach Schönbrunn bringen, spielte eine Partie mit ihr und — verlor. Ihr jedenfalls höchst sinnreicher und bewundernswürdiger Mechanismus ist bis jetzt noch nicht bekannt, doch ist man, wie natürlich, darüber einig, daß sie auf verborgene Weise von einem denkenden Wesen, also von einem geschickten Schachspieler, geleitet werden müsse.

4. Gebrauch der Steine. Vom Schlagen, Schachbieten, Rochiren. Jeder Spieler läßt seine Steine nach und nach auf die feindlichen losmarschiren. Man zieht wechselsweise immer nur einen Stein auf einmal und fängt gewöhnlich, wo nicht immer, damit an, daß man den Bauer des Königs zwei Schritte, d. i. von e 2 bis auf e 4 oder von e 7 auf e 5 rückt; denn durch diesen Zug wird gleich dem Feldherrn und einem Läufer die Bahn geöffnet. Alle anderen Züge sind unbestimmbar, denn Jeder richtet sich, wenn es nöthig ist, entweder nach dem letzten Zuge des Gegners, oder er bildet allmählich einen Plan, den König des Gegners zu fangen. Dieser Plan bleibt die Hauptsache des Spieles; um ihn aber desto ungehinderter ausführen zu können, sucht man den Verlust seiner eigenen Steine zu vermeiden und den Gegner zu schwächen, das ist, Steine zu nehmen. Bei dem Damenspiele überspringt der nehmende Stein denjenigen, welchen er nimmt, bei dem Schach ist es nicht so; der Nehmer (schlagende Stein) setzt sich an die Stelle des genommenen. Wenn ein feindlicher Stein bis auf das Feld c 3 heran käme, so kann ich ihn, um ein Beispiel zu geben, entweder mit meinem Bauer in b 2 oder mit dem Springer in b 1 oder mit dem Läufer in f 1 nehmen und einen davon an die Stelle setzen. Wenn der König auf die Art in Gefahr kommt, genommen zu werden, so heißt es, „er steht im Schach", „es wird ihm

Schach geboten", und der Gegner kündigt dies allemal durch das Wort „Schach" an. Um in diesem Falle den König zu retten, sind folgende Fälle möglich:

1. Der König selbst nimmt den Stein, der ihm Schach bietet. Dies ist nur dann thunlich, wenn der feindliche Stein nicht gedeckt ist, d. i. noch einen anderen Stein im Rücken hat, der ihn schützt. Beispiel: Der König ist in e 1. Ein feindlicher Bauer kommt nach d 2 und bietet ihm Schach, diesen kann der König nicht nehmen, wenn ein anderer feindlicher Bauer auf c 3, oder ein Thurm, oder der Feldherr irgendwo auf der offenen Reihe d d steht u. s. w.

2. Man nimmt den schachbietenden Stein mit irgend einem anderen.

3. Man stellt einen anderen Stein zwischen den feindlichen und den König, nur geht dies nicht, wenn ein Bauer oder Springer Schach bietet.

4. Man rückt den König von seinem Platze weg.

Ist kein einziger Fall von diesen möglich, so ist der König „matt", der Gegner hat gewonnen, und das Spiel ist beendigt. Man kann dem feindlichen Könige mit jedem Steine Schach bieten, nur mit dem Könige nicht; denn dadurch würden ja beide Könige im Schach sein.

Oft ist es der Fall, daß der König auf seinem Standpunkte, z. B. der weiße auf e 1 so stark bedroht wird, daß er sehr in Gefahr kommt, indem der Gegner seine Hauptkraft auf diese Stelle richtet, und sein Plan dahin geht, den König hier matt zu machen oder ihn so in die Enge zu treiben, daß darüber wichtige Steine verloren gehen, und der König bald matt wird. Der geschickte Spieler, der den Plan des so angreifenden Gegners im Stillen durchschaut, läßt ihn bis auf den nächsten Grad der völligen Reife kommen, und macht ihm dann einen Strich durch die Rechnung, indem er seinen König rochiren (rochen. sauter, saltare, arrocare. castle) läßt; das heißt, er rückt den Thurm rechter Hand von h 1 auf f 1 und läßt den König darüber wegspringen nach g 1; oder auf der linken Seite: er rückt den Thurm von a 1 auf d 1 und setzt den König nach c 1; oder mit anderen Worten: der König springt zwei Schritte rechts oder links, und der Thurm lagert sich vor ihn. Mit dem auf diese Art schnell veränderten Standpunkte des Königs muß der Gegner seinen Plan natürlicher Weise umändern. Es ist

sehr selten oder niemals gleichviel, auf welche Seite man den König rochiren läßt; man wählt diejenige, wo er vor den Angriffen des Feindes am sichersten ist. Am gewöhnlichsten setzt man ihn hinter drei Bauern, die man zu dem Ende auf den Feldern f, g, h 2 in Reserve behält. Das Rochiren ist aber in gewissen Fällen nicht erlaubt, diese sind:

a) Wenn der König seinen Platz schon vorher einmal geändert hatte. Eben daher thut man alles Mögliche, den König so lange auf seiner Stelle zu erhalten, als es gehen will.

b) Wenn der Thurm, mit dem er rochiren will, schon vorher einmal gezogen worden ist.

c) Wenn ihm Schach geboten wird, so darf er nicht rochiren, um heraus zu kommen.

d) Wenn er über ein Feld rückt, wo ihm Schach geboten wird. Gesetzt, der König will von e 1 nach g 1, so muß er über das Feld f 1; steht nun in y oder auf der Felderreihe von f bis f der feindliche Feldherr, oder ein Thurm, kurz steht irgend ein feindlicher Stein so, daß er auf das Feld f 1 zielt, so kann der König nicht darüber und muß das Rochiren für jetzt auf dieser Seite unterlassen.

e) Wenn sich zwischen ihm und dem Thurme ein anderer Stein befindet.

5. Spielgesetze.

a) Ein berührter Stein muß gespielt werden, und ein fortgesetzter Stein ist gespielt, sobald die Finger ihn verlassen haben.

b) Der Bauer geht zwei Schritte vom Hause aus, aber nicht neben einem feindlichen Bauer vorbei.

c) Ist der König so in die Enge getrieben, daß er keinen Schritt mehr thun kann, ohne in Schach zu kommen, und können seine etwa noch übrigen Steine auch nicht mehr ziehen, so ist er nicht schachmatt, sondern schachpatt (echec suffoqué, stalemated), und das Spiel ist nur halb verloren. In England gewinnt sogar der schachpatte König das Spiel.

d) Giebt, d. i. bietet der Gegner dem Könige Schach, ohne es zu sagen, so braucht man nicht darauf zu achten, wenn man es vortheilhaft findet, bis er es anzeigt.

e) Macht der Gegner den König matt, ohne zu sagen „schachmatt!“, oder vielmehr, ohne es selbst zu wissen, so hat er, streng genommen, das Spiel nur halb gewonnen.

f) Wird ein Stein durch Versehen auf eine falsche Art bewegt, und der Gegner bemerkt es erst, wenn er schon wieder einen Zug gethan hat, so können beide nicht zurückziehen.

g) Wird ein Stein durch Versehen weiter gesetzt, als er gehen kann, so kommt's nur auf den Gegner an, es zu erlauben oder nicht.

6. Praktische Beispiele. Alles Bisherige war nur das Nothwendigste aus der Theorie des Schachspieles, ich bin dem Anfänger noch praktischen Unterricht schuldig. Ich setze voraus, daß die Bezeichnung des Schachbrettes ganz gefaßt sei, und daß der Anfänger die Stellung, den Werth, Gang, Gebrauch so ziemlich gelernt habe; dann ist es dienlich, folgende Spiele vorzunehmen. Sie werden ihm das Wesen des Schachspieles viel deutlicher und praktischer beibringen und zur Wiederholung des Bisherigen die beste Veranlassung geben. Das Kreuz neben den Zahlen bedeutet, daß durch den Zug „Schach" geboten wird.

Erstes Spiel.

Zahl der Züge.	Der Schwarze zieht;	dagegen	der Weiße.
1	von e 7 nach e 5	—	e 2 nach e 4
2	— g 8 — f 6	—	b 1 — c 3
3	— f 8 — c 5	—	f 1 — c 4
4	Rochirt	—	g 1 — f 3
5	— f 8 — e 8	—	Rochirt
6	— c 7 — c 6	—	d 1 — e 2
7	— d 7 — d 5	—	e 5 — d 5
8	— e 5 — e 5	—	f 3 — g 5
9	— c 6 — d 5	—	c 3 — d 5
10	— f 6 — d 5	—	e 2 — h 5
11	— d 5 — f 6	—	h 7 — f 7 †
12	— g 8 — h 8	—	f 7 — g 8 †
13	— e 8 — g 8	—	g 5 — f 7 †
	Matt!		

Zweites Spiel.

	Weiß.					Schwarz.		
1	von	e 2	nach	e 4	dagegen	e 7	nach	e 5
2	—	f 2	—	f 4	—	e 5	—	f 4
3	—	g 1	—	f 3	—	g 7	—	g 5
4	—	f 1	—	c 4	—	f 8	—	g 7
5	—	d 2	—	d 4	—	d 7	—	d 6
6	—	b 1	—	c 3	—	c 7	—	c 6
7	—	h 2	—	h 4	—	h 7	—	h 6
8	—	h 4	—	g 5	—	h 6	—	g 5
9	—	h 1	—	h 8	—	g 7	—	h 8
10	—	f 3	—	e 5	—	d 6	—	e 5
11	—	d 1	—	h 5	—	d 8	—	f 6
12	—	d 4	—	e 5	—	f 6	—	g 7
13	—	e 5	—	e 6	—	g 8	—	f 6
14	—	e 6	—	f 7 †	—	e 8	—	f 8
15	—	c 1	—	f 4	—	f 6	—	h 5
16	—	f 4	—	d 6 †		Matt!		

Drittes Spiel.

	Weiß.					Schwarz.		
1	von	e 2	nach	e 4	dagegen	e 7	nach	e 5
2	—	f 2	—	f 4	—	e 5	—	f 4
3	—	g 1	—	f 3	—	h 7	—	h 6
4	—	f 1	—	c 4	—	g 7	—	g 5
5	—	h 2	—	h 4	—	f 7	—	f 6
6	—	f 3	—	g 5	—	f 6	—	g 5
7	—	d 1	—	h 5 †	—	e 8	—	e 7
8	—	h 5	—	f 7 †	—	e 7	—	d 6
9	—	f 7	—	d 5 †	—	d 6	—	e 7
10	—	d 5	—	e 5 †	—	Matt!		

Viertes Spiel.

	Weiß.					Schwarz.		
1	von	e 2	nach	e 4	dagegen	e 7	nach	e 5
2	—	g 1	—	f 3	—	b 8	—	c 6
3	—	f 1	—	c 4	—	f 8	—	c 5

4	—	c 2	—	c 3	—	d 8	—	e 7
5	Rochirt				—	d 7	—	d 6
6	—	d 2	—	d 4	—	c 5	—	b 6
7	—	c 1	—	g 5	—	f 7	—	f 6
8	—	g 5	—	h 4	—	g 7	—	g 5
9	—	f 3	—	g 5	—	f 6	—	g 5
10	—	d 1	—	h 5 †	—	e 8	—	d 7
11	—	h 4	—	g 5	—	e 7	—	g 7
12	—	c 4	—	e 6 †	—	d 7	—	e 6
13	—	h 5	—	e 8 †	—	g 8	—	e 7
14	—	d 4	—	d 5 †	—	Matt.		

Fünftes Spiel*).

	Weiß.					Schwarz.		
1	von	e 2	nach	e 4	dagegen	e 7	nach	e 5
2	—	f 2	—	f 4	—	e 5	—	f 4
3	—	g 1	—	f 3	—	g 7	—	g 5
4	—	f 1	—	c 4	—	g 5	—	g 4
5	—	c 4	—	f 7 †	—	e 8	—	f 7
6	—	f 3	—	e 5 †	—	f 7	—	e 6
7	—	d 1	—	g 4 †	—	e 6	—	e 5
8	—	g 4	—	f 5 †	—	e 5	—	d 6
9	—	d 2	—	d 4	—	f 8	—	g 7
10	—	c 1	—	f 4 †	—	d 6	—	e 7
11	—	f 4	—	g 5 †	—	g 7	—	f 6
12	—	e 4	—	e 5	—	f 6	—	g 5
13	—	f 5	—	g 5 †	—	e 7	—	e 8
14	—	g 5	—	h 5 †	—	e 8	—	e 7
15	Rochirt					d 8	—	e 8
16	—	h 5	—	g 5 †	—	e 7	—	e 6
17	—	f 1	—	f 6 †	—	g 8	—	f 6
18	—	g 5	—	f 6 †	—	e 6	—	d 5
19	—	b 1	—	c 3 †	—	d 5	—	d 4
20	—	f 6	—	f 4 †	—	d 4	—	c 5

*) Dieses Spiel ist vorzüglich bequem, dem Anfänger zu zeigen, was es heiße, dem Gegner *Schach bieten*; es geschieht hier 16 Mal, so daß der Gegner gar keine Zeit gewinnt, einen Gegenplan zu machen, sondern immer nur darauf denken muß, dem Schach zu entgehen.

21	—	b 2	—	b 4 †	—	c 5	—	c 6
22	—	f 4	—	c 4 †	—	c 6	—	b 6
23	—	c 3	—	a 4 †	—	Matt.		

Sechstes Spiel.

	Weiß.					Schwarz.		
1	von	e 2	nach	e 4	—	e 7	nach	e 5
2	—	f 2	—	f 4	—	e 5	—	f 4
3	—	g 1	—	f 3	—	g 7	—	g 5
4	—	f 1	—	c 4	—	f 7	—	f 6
5	—	f 3	—	g 5	—	f 6	—	g 5
6	—	d 1	—	h 5 †	—	e 8	—	g 7
7	—	h 5	—	g 5 †	—	e 7	—	e 8
8	—	g 5	—	h 5 †	—	e 8	—	e 7
9	—	h 5	—	e 5 †	—	Matt.		

Wenn Anfänger die bisherigen Spiele genau durchgespielt haben, so muß Uebung das Uebrige thun. Ich rathe ihnen, das Eine oder das Andere von den bisherigen etwa halb durchzuspielen, dann das Buch wegzulegen und es für sich zu endigen.

Die ersten Züge sind gemeinlich uninteressant und leiden wenig Abänderung, wie dies auch die obigen Spiele zeigen. Nach und nach legen die Gegner Pläne an, das Spiel wird immer verwickelter, die Erwartung immer mehr gespannt, auf beiden Seiten die Stellung immer entscheidender; dann hängt von jedem einzelnen Zuge Alles ab, und daher wächst die Bedachtsamkeit immer mehr. Für diejenigen, die schon Fortschritte gemacht haben, setze ich einige dergleichen Ausgänge theils zum Vergnügen, theils zum Nachdenken her. Die Steine werden so gestellt, wie es die Ueberschriften angeben. K heißt König, F Feldherr, T Thurm, L Läufer, S Springer. Die kleinen Buchstaben und Zahlen bezeichnen bekanntlich die Felder. Der Weiße hat immer den ersten Zug. Man spiele hier die Züge nicht gleich nach, sondern verdecke sie und gehe erst selbst zu Rathe, welchen Zug man wohl für den besten hält; es macht viel Vergnügen, den wahren zu finden oder ihn im Gegentheile hinterher nach dem Buche zu verändern.

Erstes Spiel.

Stellung.

Weiß.	Schwarz.
K. f 8 — T. d 1. T. f 1. — S. f 3. Bauer e 4.	K e 6 F a 4 — T b 7 T. g. 6 — S c 6 — S h 6 Bauern a 6 b 6 e 5.

1	f 3	—	g 5 †	—	g 6	—	g 5
2	f 1	—	f 6 †	—	e 6	—	f 6
3	d 1	—	d 6 †	—	Matt.		

Zweites Spiel.

Stellung.

Weiß.	Schwarz.
K f 7 — T d 1 T f 1 — S f 2 — Bauer g 3	K e 5 — T a 6 T g 6 S h 7. Bauern d 6 — e 4.

1	f 2	—	g 4 †	—	g 6	—	g 4
2	f 1	—	f 5 †	—	e 5	—	f 5
3	d 1	—	d 5 †	—	Matt.		

Drittes Spiel.

Stellung.

Weiß.	Schwarz.
K g 1 — F b 3 — T c 1 — T c 4 — S c 6 — S e 5 — Bauern a 3 — b 4 e 3 f 3.	K h 8 — F h 3 — T a 8 — T f 8. — S b 8 — S f 2. Bauern a 5 b 6 f 6 g 3. g 7. h 7.

1	c 4	—	h 4	—	h 3	—	h 4
2	b 3	—	g 8 †	—	h 8	—	g 8
3	c 6	—	e 7 †	—	g 8	—	h 8
4	ê 5	—	f 7 †	—	f 8	—	f 7
5	c 1	—	c 8 †	—	Matt.		

Viertes Spiel.

Stellung.

Weiß.	Schwarz.
K d 5 — T e 4.	K b 1 — Bauer a 3.

1	d 5	—	c 4	—	a 3	—	a 2
2	c 4	—	b 3	—	a 2	—	a 1 F*)
3	e 4	—	e 1 †	—	Matt.		

Fünftes Spiel.

Stellung.

Weiß.	Schwarz.
K h 1. F a 3. T a 1. S a 5. S b 3. L d 3. Bauern b 2. b 5. e 2. e 4. f 3.	K b 8. F g 3. T a 8. T c 8. S d 7. S f 4. Bauern b 6. e 6. g 5. h 4.

	1	a 5	—	c 6 †	—	b 8	—	c 7
	2	a 3	—	a 7 †	—	a 8	—	a 7
	3	a 1	—	a 7 †	—	c 7	—	d 6
	4	e 4	—	e 5 †	—	d 6	—	d 5
*)	5	d 3	—	e 4 †	—	d 5	—	c 4
	6	a 7	—	a 4 †	—	c 4	—	b 5
	7	c 2	—	c 4 †	—	b 5	—	a 4
	8	b 3	—	c 5 †	—	b 6	—	c 5
	9	e 4	—	c 2 †	—	Matt.		

Sechstes Spiel.

Stellung.

Weiß.	Schwarz.
K g 2. F d 7. S c 3. S e 7. Bauern d 3. f 2.	K b 8. F e 1. S f 3. L b 7. Bauern a 5. b 6. c 7. g 4.

1	d 7	—	d 8 †	—	b 8	—	a 7
2	c 3	—	b 5 †	—	a 7	—	a 6
3	b 5	—	c 7 †	—	a 6	—	a 7
4	e 7	—	c 8 †	—	b 7	—	c 8
5	c 7	—	b 5 †	—	a 7	—	b 7
6	d 8	—	c 7 †	—	b 7	—	a 6
7	c 7	—	c 8 †	—	a 6	—	b 5
8	c 8	—	c 4 †	—	Matt.		

*) Hier wird der Bauer, wiewohl vergeblich, zum Feldherrn.

*) Wenn man statt des 5ten Zuges c2 nach c4 setzt, so ist Schwarz gleich Matt. Aber das Spiel verliert seine Belustigung.

7) Spielregeln sind für den Anfänger von geringem Nutzen, weil er noch nicht fähig ist, sie einzusehen, aber nach längerer Uebung und Erfahrung sind sie brauchbar, denn warum sollten die Erfahrungen Anderer nur bei dem Schachspiel unnütz sein? Ich will daher hier einige mittheilen.

a) Bei dem Anfange eines Spieles ist die Oeffnung desselben von Wichtigkeit. Mit dem Bauer vor dem Könige, dem Feldherrn und auch wohl vor den Läufern wird der Anfang gemacht. Die geringeren Offiziere, die Springer und Läufer, folgen bald zur Deckung nach. Ehe man auf diese Art das Spiel geöffnet hat, ist jeder Angriff tadelhaft, denn gebraucht man dazu Offiziere, so werden sie leicht durch Bauern zurückgejagt, man muß sich zurückziehen und kommt dem Vorrücken des Gegners zu Hilfe. Eben daher ist's unüberlegt, die Offiziere früher zu spielen, als die Gemeinen. Alles geht im Anfange auf gute Oeffnung, auf gute Deckung der zuerst gezogenen Steine und zugleich auf Sicherstellung des Königs. Daher rathen Manche, gleich nach der gehörigen Oeffnung zu rochiren; entwickelt sich des Gegners Plan schon so früh, so ist es allerdings gut.

b) Schon während der Oeffnung des Spieles legt man nach und nach einen Plan an und nimmt bei der Stellung der Steine darauf so viel, als es sein kann, Rücksicht. Die Fortschritte des Gegners geben Veranlassung, ihn immer mehr und mehr zu verfolgen. Dies muß mit Standhaftigkeit geschehen, und man muß sich nicht durch kleine Nebenvortheile darin aufhalten lassen; dadurch wird man nur zu Seitenschritten verleitet, die gewöhnlich mehr schaden, als nützen. Merkt der Gegner den Plan und vereitelt er ihn, so muß man nicht von Neuem denselben anlegen wollen, sondern einen anderen entwerfen, so gut man kann; denn ein bekannter Plan, den man mit eigensinniger Hartnäckigkeit verfolgt, macht das Spiel verlieren. Die erste Haupteigenschaft eines guten Planes ist die, daß ihn der Gegner nicht kennt, die zweite die, daß er gut berechnet ist. In richtiger Berechnung aller zum Plane gehörigen Züge liegt die Hauptkunst des Schachspieles. Seine eigenen Züge zu berechnen ist leicht, aber man muß auch die zu finden suchen, welche der Gegner dagegen thun kann. Dies ist nicht so leicht, und noch schwerer ist's, die vorher zu bestimmen, die er vermöge der größten Wahrscheinlichkeit thun wird. Das Verstecken eines Planes erlangt man vorzüglich dadurch: a) daß man ihn auf die

Hilfe geringer Steine baut und die vornehmern, besonders den Feldherrn und die Thürme, davon ausschließt. b) Dadurch, daß man die Steine, welche den Angriff machen sollen, hinter sehr gleichgiltige stellt, sie gleichsam in Dunkelheit begräbt. Sind die Züge mit Gewißheit berechnet, so opfert der feine Spieler seine wichtigsten Steine gern auf, wenn es sein muß und zur Ausführung des Planes oder zur Irremachung des Gegners gehört; ja er opfert sie mit Fleiß auf, um dem Gegner Hoffnung zum Gewinn zu machen; er bestärkt die Hoffnung bis zum letzten Augenblicke und macht den Gegner matt, indem er zu gewinnen glaubt. Hierin besteht die seltenere und feinste Spielart. Weit gewöhnlicher ist es, seine Absicht zu verheimlichen, so lange sie noch vereitelt werden kann, aber mit offenbarer Gewalt zu spielen, wenn dies nicht mehr der Fall ist.

c) Dem Könige Schach bieten ohne Kraft ist schlecht gespielt, wenn man nicht einen besonderen Vortheil dadurch erlangen will. Kann der Gegner den schachbietenden Stein gleich wieder zurückschlagen, so verliert man einen Zug, und der Gegner ist zum Vorrücken gebracht. Greif' also nur unter guter Vorbereitung an; dazu gehört, daß die Offiziere schon größtentheils im Spiele sind. Schlägt der Angriff gut an, so laß Dich durch keine Lockspeise hindern, die Dir der Gegner hinstellt; man spielt nicht, um Steine zu gewinnen, sondern um Matt zu machen; gieb daher lieber Steine hin, um Dir die Verschanzungen zu öffnen.

d) Ist ein feindlicher Stein zu schlagen, so sieh erst zu, ob Du ihn ohne Schaden nehmen kannst; unterscheide, ob ihn der Gegner aus Versehen, aus Zwang oder mit Fleiß verliert. Kurz, es ist nicht immer Gewinn, einen Stein zu nehmen. Man kann den Feldherrn nehmen und dadurch Matt werden. Nimm nicht gleich den Bauer, der sich vor Deinen König setzt; er schützt ihn oft besser, als die eigenen Bauern, weil er nicht genommen werden kann. Kannst Du einen Stein nicht mehr retten, so suche ihn durch einen anderen Zug zu vergüten, wodurch Du einen Stein des Gegners eroberst oder die Stellung Deines Spieles besserst. Kannst Du einen feindlichen Stein auf zwei und mehrerlei Art nehmen, so untersuche, welche die beste ist; im Allgemeinen gilt dabei die Regel, den Stein von schlechterem Werthe zuerst zu gebrauchen, wenn ihn der Gegner wieder nehmen kann. Steine

von gleichem Werthe ohne besondere Absicht gegen einander aufzuopfern, ist ganz gegen den Geist des Schachspieles; aber man giebt bisweilen gern den Feldherrn gegen einen Bauer hin, wenn er am Mattmachen hindert; oder man giebt gern gleich gegen gleich, wenn man den feindlichen Stein, der jetzt in besonderer Thätigkeit ist, gewinnen kann; denn ein Bauer, der in einer Hauptthätigkeit begriffen ist, gilt weit mehr, als der beste Offizier, der müssig zuschaut oder unvollkommen deckt.

e) Vergiß nicht, Deine Steine gehörig zu decken. Steht gegen Deinen gedeckten Stein ein feindlicher doppelt gedeckter, so mußt Du den Deinigen auch doppelt und mehrfach decken. Die besseren Steine müssen mit schlechteren gedeckt werden, aber nicht umgekehrt, denn deckt der Gegner seinen geringen Stein mit einem anderen geringen, so kannst Du Deinen besseren Stein nicht zum Schlagen gebrauchen, denn er würde genommen werden. Ueberdem aber verliert man durch dergleichen üble Deckung immer einen Stein aus dem Spiele, denn er kann ja nicht gebraucht werden, wenn er Schildwache steht. Ein weit vorgerückter Bauer muß gut unterstützt werden, denn theils hat er Anwartschaft auf die Würde des Feldherrn, theils ist er oft zum Mattmachen unentbehrlich.

f) Bereite früh zum Rochiren zu, aber laß es Deinen Gegner nicht merken, auf welcher Seite Du es thun wirst, dadurch wird er bei der Anlegung seines Planes ungewiß, wohin er allmählich seine Hauptkraft richten soll. Warte womöglich erst diese Richtung ab, rochire dann auf die Seite, wohin der Angriff nicht gerichtet ist und mache ihm so einen Strich durch die Rechnung. Hat Dein Gegner rochirt, so laß Deine Bauern auf der Seite vorwärts marschiren und, wohl unterstützt von Offizieren, die drei feindlichen vorstehenden Bauern angreifen. Man giebt die Regel, die drei Bauern vor dem rochirten Könige nicht aufzuziehen, aber dies ist nicht immer gut; denn oft ist das Aufziehen die einzige Rettung des Königs, und überdem wird die Deckung der Bauern stärker, wenn einer oder der andere einen Schritt voraus thut.

g) Man muß seine Steine nicht zu sehr häufen, weil dies die Bewegung hemmt. Feststehende Steine sind nicht viel besser, als verloren, ja oft noch viel schädlicher, weil sie im Wege stehen. Suche dagegen des Gegners Steine zu häufen; gewöhnlich gelingt dies, wenn er seine Offiziere zu früh spielt, dann von Deinen

Bauern zurückgedrängt und durch Dein Vorrücken in einen engeren Platz geschlossen wird. Häuft sich Dein Spiel unversehens, so gieb lieber die lästigen Steine durch Tausch gegen gleiche weg.

h) Thue keinen Zug, ohne deutlich einzusehen, warum?, ohne zu wissen, ob Dich der letzte Zug des Gegners nicht in Gefahr setze, ohne zu überrechnen, ob Dein Gegner nicht Züge dagegen thun könne, die Dir Gefahr bringen. Hüte Dich vor den feindlichen Springern, sie bieten oft doppelt Schach, dem Könige und dem Feldherrn oder dem Thurme zugleich. Ist ein solcher in der Nähe, so halte dergleichen Hauptsteine nicht mit dem Könige auf einerlei Farbe. Hüte Dich, daß kein feindlicher Bauer zwei von Deinen Offizieren zugleich angreife; hüte Dich vor zwei, noch mehr vor drei feindlichen Offizieren, die auf ein und denselben Platz Absichten verrathen, zumal wenn er neben dem Könige ist, decke diesen Platz so gut es gehen will, oder verhaue jenen den Paß durch Zwischenstellung eines Bauern oder eines gedeckten Offiziers. — Laß den Feldherrn nicht vor dem Könige stehen, denn es ist leicht, ihn da zu verlieren, wenn sich der feindliche Thurm davor legt.

Ich soll mein Urtheil über das Schach sagen und könnte damit mehrere Seiten anfüllen, aber ich muß kurz sein. Ich halte es, im Allgemeinen betrachtet, für das edelste von allen Spielen. Sein Erfinder war ein sehr tiefdenkender Kopf und errichtete sich durch das Schach ein sehr sprechendes Denkmal für diese Eigenschaft. Wer sie liebt und dies Spiel kennen lernt, wird ein unersättlicher Schachspieler; dieses stete Durchforschen der Gedanken und Pläne des Gegners, diese Beobachtung der leisesten und geheimsten Schritte desselben, diese stets lebendige Wachsamkeit, welche zur Vereitlung derselben unaufhörlich nothwendig ist, auf der einen, und das tiefe Nachdenken zur Erfindung und Anlegung des eigenen Planes, die nothwendige Feinheit in der Ausführung, die Ueberlegung jedes einzelnen Schrittes, die Berechnung einer Reihe eigener und entgegengesetzter auf der anderen, machen das Schach zum interessantesten Spiele, zum Spiele von hundert Gedanken und Sorgen, wie es die Perser nennen. Hier herrscht gar kein Glück, sondern allein Nachdenken; man kann sich daher nie auf jenes zu seiner Entschuldigung berufen, sondern muß seine Blöße im Mangel oder in der Kraft des Nachdenkens und der Aufmerksamkeit erkennen. Folglich wirkt es heftig auf die Ehrliebe. Wer in diesem Punkte zu empfindlich ist, für den ist das Spiel nicht, außer wenn er siegt, oder sich überzeugen lernt, daß der scharfsichtigste Kopf sich versehen könne. So vortrefflich ich das Schach, auch mir das liebste von allen Spielen, im Allgemeinen betrachtet, finde, so nachtheilig halte ich es im Gegentheile in seiner gewöhnlichen Anwendung. Es ist im Grunde ein Bauernspiel. Wer seine Glieder den Tag über gebraucht und seinen Körper durch Bewegung ermüdet hat, der spiele Schach. Wir Europäer

finden aber die widersinnigste Gewöhnung nicht lächerlich. Der Landmann und Handarbeiter kegelt am Abend, der sitzende und denkende Arbeiter spielt Karte und Schach; sie sollten tauschen, um sich beide zu erholen. Montagne sagt in seinen Essais: je haï ct fui le jeu des Echecs de ce qu'il n'est pas assez jeu et qu'il nous esbat trop sérieusement, und Jakob I. in seinem Dono regio seu de institutione principis. Latrunculorum lusus displicet. Est enim nimis consulta et philosophica stultitia. Cum enim omnes ludi eum in finem inventi sint, ut tantisper animos avocent a negotiorum molestiis, hic ludus operoso nugarum apparatu magis intendit animos quam priores curae. Sie haben Beide Recht, wer lange saß und dachte, spalte lieber Holz, um sich zu erholen; und wen die Krone drückt, der erhole sich nicht im Schach. Kurz, das Spiel ist eben wegen seiner Vortrefflichkeit gar nicht dazu geeignet, geistige Erholung zu geben. Jungen Leuten, vom 12ten bis 14ten Jahre an, die des Tages hinlängliche Bewegung haben, empfehle ich das Schach, aber besonders Erziehern für solche Zöglinge, die bei guten Anlagen sich nicht fixiren lassen, weil sie lieber auf eine lärmende Art lustig sind, als am stillen Nachdenken Vergnügen finden.

Ueber das Schach kann man eine kleine Bibliothek aufstellen; mir sind mehr als hundert Schriften darüber bekannt, und darunter sind zwei Heroiden und zwei andere Gedichte italienisch, ein hebräisches, ein polnisches, ein französisches Gedicht, ferner einige Trauer- und Lustspiele, und endlich noch drei lateinische Gedichte. Das berühmteste von allen ist das schöne Gedicht des Vida, Bischofs von Alba, eine liebliche mythologische Fiction, die mit den Worten anhebt:

Ludimus effigiem belli simulataque veris
Praelia, buxo acies fictas, et ludicra regna,
Ut gemini inter se reges albusque nigerque
Pro laude oppositi certent bicoloribus armis.

Jetzt richtet sich sein Gesang an die Nymphen des vaterländischen Flusses Serio. Sie leiten den Dichter durch die noch unbekannten Pfade dieser Gefilde der Dichtkunst. Jupiter erhebt sich nach Aethiopien in die Memnonischen Gefilde, um die Hochzeitfeier des Oceanus mit der Tellus zu verherrlichen, der ganze Götterhaufe findet sich da ein, und die Gestade des unermeßlichen Meeres erschallen von dem Jubel der hohen Gesellschaft. Das Mahl ist vorüber, die Tische verschwinden: da war Spiel, wie bei dem sterblichen Geschlechte, die Zuflucht des Oceanus, um seine Gäste zu unterhalten.

— tabulam afferri jubet interpictam.
Sexaginta insunt et quatuor ordine sedes,
Octono parte ex omni via limite quadrat
Ordinibus paribus, nec non forma omnibus una
Sedibus, aequale et spatium, sed non color unus.
Alternant semper varie, subeuntque vicissim
Albentes nigris, testudo picta superne
Qualia devexo gestat discrimina tergo.

Da stehen die Götter in stiller Verwunderung. Oceanus erklärt den Zweck des Spieles.

— et versa in tabulam depromsit ab urna
Arte laboratum buxum, simulataque nostris
Corpora, torno acies fictas, albasque, nigrasque,
Agmina bina pari numeroque et viribus aequis.
Bis nivea cum veste octo, totidemque nigranti.

Er giebt den Göttern Unterricht über die Bedeutung der Steine, über ihre Stellung, ihren Gang, und diese trockene Sache wird unter den Händen des Dichters zum Bewundern interessant, selbst die kleinsten Regeln schmiegen sich hier in die niedlichsten Verse. Es kommt endlich zum Spiel. Von jeher war der irdische Krieg das Zeichen zum himmlischen; Götter theilten sich zum Schutze dieser und jener Partei, und so entflammte sich stets der lebhafteste Götterzwist im Olymp. Jupiter sieht dies auch jetzt voraus und verbietet, was bei dem Schachspiel allerdings unerträglich ist, alle Theilnahme der Zuschauer.

Tum Phoebum vocat intonsum, Atlantisque nepotem
Egregium furto peperit quem candida Maia,
Insignes ambos facie et florentibus annis.

Diese fordert er zum Spiel auf. Es war noch sehr früh, die Füße des Götterboten waren noch unbeflügelt, und Phöbus mit Diamanten besetzter Himmelswagen war noch nicht angespannt. Jupiter setzt für den Sieger eine Belohnung aus, die großen Götter nehmen, wie es bei Hofe gewöhnlich ist, Platz, die kleinen stehen umher; alle schweigen dem hohen Mandat zufolge, und das Treffen beginnt. Man glaubt sich im Getümmel der Schlacht. Die trockene Beschreibung eines Spieles strömt unterhaltend in lieblichen Versen dahin. Der Dichter nutzt jeden Umstand des Schachs zu allegorischer Schönheit. Beide Königinnen fallen, beide Cohorten, beide Könige sind untröstlich. Ihr Wittwerstand wird ihnen unerträglich, und der weiße sucht sich bald einen Krieger aus, der, durch alle Reihen gedrungen, sich zum königlichen Ehebette würdigen soll u. s. w. Am Ende gewinnt der Atlantiade, Merkur, unter dem lautesten Beifalle der hohen Göttergesellschaft und springt frohlockend umher. Jupiter giebt ihm zur Belohnung den Schlangenstab. Bald wurde das Spiel den Sterblichen angenehm. Scacchis, die schönste der Nymphen des Flusses Serio, weidet am blumigen Ufer die schneeweißen Schwäne. Der Götterbote erscheint, schenkt ihr das zweifarbige Schachspiel und ein schönes Schachbrett von Gold und Silber. Von ihr erhält das Spiel den Namen.

Man hat Veränderungen an dem Schachspiele gemacht, die ich hier aus Mangel an Raum nur erwähnen kann. Zu Ulm erschien 1664, Fol.: Chr. Weickmanns neueröffnetes Königsspiel, welches sich zwar mit dem Schachspiel etwas vergleichet &c. mit 8 Kupfern. Es ist ein Kriegsspiel für zwei bis acht Personen. Ferner das dreiseitige Schachbrett. Regensb. 1765. 8. Le jeu de la guerre ou raffinement du jeu des echecs

à Prague. 1770. Die berühmteste und schönste Verwandlung des Schachs ist Hellwigs taktisches Spiel: J. C. L. Hellwigs Versuch eines auf's Schachspiel gebaueten taktischen Spiels. 2 Thle. Leipzig 1780. 8. Mit Kpfrn. 7 fl. 30 kr., wovon der praktische Theil auch einzeln zu haben ist. Leipzig 1782. 8. — Sehr abgehend ist das Sinesische Schach.

Anhang I.

Vom Loosen und Wählen.

1. Um zwei Parteien zu bilden, die an Spielfertigkeit gleich sind, stellt man zwei und zwei gleiche Personen zusammen. So entstehen Paare. Darauf nimmt jede Person den Namen eines Thieres an; damit kommen sie paarweise zu den beiden Personen, welche das Loosen veranstalten, und nennen ihnen ihre angenommenen Namen, z. B.: Hier kommt ein Adler und ein Falke, welchen wollt Ihr? Da die Loosenden nicht wissen, wer Adler oder Falke ist, so findet keine Auswahl statt; wer den Falken nimmt, erhält zu seiner Partei die Person, die sich hinter diesem Namen versteckt hatte.

2. Zu demselben Zwecke werden vom Spielleiter 2 Spieler ernannt oder von den Gespielen gewählt. Der Eine ruft denjenigen aus der Gespielschaft zu sich, den er für den geschicktesten hält; dasselbe thut darnach der Andere und so im Wechsel fort, bis Alle vertheilt sind. — Oder das wechselweise Wählen geschieht in der Weise, daß jeder der beiden Erwählten einen Zweiten, der Zweite einen Dritten, der Dritte einen Vierten u. s. f. wählt.

3. Kommt es darauf an, welche von zwei Parteien den Vorzug haben soll, so wählt jeder ihrer beiden Anführer die Seite einer Geldmünze; man wirft sie in die Luft, und derjenige, dessen gewählte Seite bei dem Niederfallen oben liegen bleibt, hat mit seiner Partei den Vorzug.

4. Auch wird z. B. der Zehnte so lange ausgestoßen, bis der von dem zuletzt ausgezählten Zweien schließlich Übrigbleibende der König (Engel :c.) wird.

5. Dasselbe thut man auch auf folgende Art durch Ab-

zählen. Wenn z. B. A und B loosen wollen, so machen sie erst aus, ob bei A oder bei B das Zählen angehen soll. Dann schlägt jeder mit seinen Händen an seine Schenkel und streckt eine beliebige Anzahl von Fingern aus. Die ausgestreckten Finger werden zusammen gezählt, und ihre Zahl zum Abzählen der Personen gebraucht. Ist's z. B. die Zahl 7, und man fängt an auf A 1, auf B 2 u. s. w. zu zählen, so fällt 7 auf A, und dieser erhält mit seiner Partei den Vorzug.

6. Um eine einzige Person aus der Menge herauszulesen, was bei Spielen oft der Fall ist, stellt sich die Gesellschaft in einer Reihe auf. Der erste des rechten Flügels läßt sich von seinem Nebenmanne im Stillen eine Zahl sagen (höchstens so groß, als die Personenzahl der Gesellschaft), dann geht er zur ersten Person des linken Flügels, diese reicht ihm eine Hand; ist es die linke und er erhielt vorhin die Zahl 7, so ist der siebente Mann vom linken Flügel der Gewählte, und so umgekehrt der siebente vom rechten, wenn er die rechte Hand erhielt. — Oder es geschieht das Bestimmen einer Person nach Abzählreimen, z. B.

a) Ein Bauer ließ ein Rad beschlagen,
Wieviel Nägel braucht er dazu?
Rathe, rathe Du!

Auf jedes Kind kommt eine Silbe; dasjenige, das vom Abzählenden mit der letzten Silbe, also mit dem „Du" bezeichnet wird, nennt z. B. die Neun (, also 9 Nägel braucht er dazu); vom Nächsten ab wird gezählt, und wen die Zahl 9 trifft, der ist es.

b) Von dem A muß ich zum B,
Durch das ganze ABC.
Und vom X muß ich zum Z.
Heute komm' ich viel zu spät.

c) Eins, zwei, drei, die Anderen sind vorbei;
Rips' raps, raus, du bist drauß'.

d) Wenn die Kinder Spiele treiben,
Wollen sie beim Rechte bleiben,
Und sie zählen ehrlich ein,
Wer da wird das letzte sein.

e) Eins, zwei, drei, wir Alle sind dabei,
Vier, fünf, sechs, die Birn' ist ein Gewächs:
Sieben, acht, neun, Du mußt's sein.

f) A, B, C, Kopf in die Höh'! D, E, F, wart, ich treff'!
G, H, I, das macht Müh'! J, K, L, nicht so schnell;
M, N, O, lauf' nicht so! P, Q, R, das ist schwer!
S, T. U, hör' mir zu! V, W, X, mach' 'nen Knix!
Y, Z — geh' zu Bett!

g) Die im Saal zum Spiel abzählen,
Unter sich den Engel wählen;
„Engel, Bengel, laß mich leben,
Ich will Dir den Vogel geben."

Im Volkslied von der Gräfin Orlamünde (Wunderhorn 2, 236).

h) Eins, zwei, drei,
In der Dechanei
Steht ein Teller auf dem Tisch
Kommt die Katz' und frißt die Fisch';
Kommt der Jäger mit der Gabel,
Schlägt das Kätzchen auf den Schnabel,
Schreit die Katz' miau, miau,
Will's mein Lebtag nimmer thau!

Mehr des Scherzes wegen seien auch die drei Abzählreime genannt, die wir in unserer Jugendzeit am liebsten gebrauchten, und die überall verbreitet sind, nämlich:

Ich und Du,
Müllers Kuh,
Bäckers Esel,
Der bist Du!

Auf dem Berge Sinai
Wohnt der Schneider Kikriki.

Ich und Du und noch a Bu
Und der Veter Seidel
Hamm zerrissene Hosen an
Und kein Geld im Beutel.

Dunger's Kinderspiele aus dem Vogtlande.

7. Welche Partei, z. B. bei dem Ballspiele, die schlagende ist, mag auf folgende Weise bestimmt werden: Der Eine wirft dem Anderen eine Ballpritsche zu; dieser fängt sie mit einer Hand auf und hält sie dort fest. Darnach ergreift jener die Pritsche mit einer Hand unmittelbar über der Hand des anderen; dieser wieder über der Hand des Ersten u. s. f. Wer zuletzt das oberste Stabende erhält, gehört zur Schlagpartei und darf zuerst einen Spielgenossen wählen, dann der Andere einen u. s. f.

Anhang II.

Ueber Pfänderspiele und Spielstrafen.

Es sind oben viel Spiele vorgekommen, bei denen Pfänder als Anreizungsmittel gebraucht werden. Jedermann weiß, was dies zu bedeuten hat. Es macht eine Person bei dem Spiele einen Fehler und ist gehalten, dafür irgend etwas dem Einsammler als Pfand zu geben. Am Ende des Spieles ist sie verbunden, diese oder jene Aufgabe aufzulösen, Dies oder Jenes zur Strafe zu thun, um ihre Pfänder dadurch wieder einzulösen. Bei den gewöhnlichen Spielen zielen diese Sachen fast durchaus alle auf einen Punkt. Besteht die Gesellschaft aus Erwachsenen, so habe ich, wenn Sittsamkeit die gehörigen Schranken zieht, nichts dagegen einzuwenden. Im Kreise der Jugend ist es anders; sie soll weder die spanische Liebe vorstellen, noch hangen und verlangen, weder die Liebe mit Metern messen, noch stumm betteln; denn darin sind wir Alle einverstanden, daß es nicht nöthig sei, Gefühle, die bei dergleichen Aufgaben zum Grunde liegen, zu üben. Sie bedürfen keiner Uebung. Aber was soll sie denn thun? Sie soll ihre körperlichen und geistigen Kräfte anstrengen, es sei auf welche Art es wolle, bald mehr, bald minder im Ernst oder Spaß. Der Mensch hat unendlich viel Kraft, folglich können allerlei kleine Aufgaben, die zu ihrer Uebung abzwecken, nicht schwer fallen; wenigstens braucht man zu ihrer Erfindung den gesunden Menschenverstand weit weniger zu radebrechen, als bei denen von obigem Schlage, die für jeden nur etwas gebildeten Menschen schlechterdings unbegreiflich abgeschmackt und widerlich sind. Man findet schon in Weiße's Kinderfreunde, in Campe's Kinderbibliothek und in Schummel's Kinderspielen und Gesprächen bessere Beispiele von dergleichen Aufgaben; hier sind auch einige, die als Beispiele gelten können. Denjenigen, die mit dem Pfänderwesen noch gar nicht bekannt sind, muß ich noch vorläufig andeuten, daß alle Pfänder, wenn es zum Auslösen derselben kommt, in ein Behältniß gethan und nach und nach von irgend einem der Gesellschaft herausgezogen werden. Dieser fragt zugleich: „Was soll der Eigenthümer dieses Pfandes thun?“ — es ist dies, wie Rochholz bemerkt, der

Grundzug der deutschen Gerichtsverfassung: Der Richter leitet und vollstreckt, der Urtheiler findet die Entscheidung — und die Gesellschaft bestimmt es, ehe noch das Pfand hervorgezogen wird, als:

Er soll sagen, warum das Wasser bergab läuft?
" " eine kleine Geschichte erzählen.
" " aus drei gegebenen Wörtern eine Geschichte machen.
" " ein Exempel aus dem Kopfe rechnen.
" " eine Fabel erzählen.
" " ein Urtheil über einen gegebenen Gegenstand sagen.
" " ein selbst gemachtes Silbenräthsel aufgeben.
" " ein Räthsel aufgeben.
" " ein Räthsel lösen, das ihm aufgegeben wird.
" " ein Liedchen singen.
" " ein Liedchen pfeifen, ohne zu lachen.
" " mit den Fingern, ohne sie in's Wasser zu tauchen, ein Stück Geld aus dem Wasser holen, womit ein Teller fast halb angefüllt ist.
" " herumgehen und Jedem etwas Fehlerhaftes im Anzuge zeigen.
" " aus zwei gegebenen Wörtern einen Reim machen.
" " die Aehnlichkeiten zwischen zwei ihm gegebenen Sachen anzeigen.
" " drei Plumpsackschläge leiden.
" "*) etwas auf bestimmte Zeit mit steifem Arme halten.
" " stehend seinen Fuß küssen.
" " sich ohne Gebrauch der Hände an den Boden setzen oder auf den Boden legen und wieder aufstehen.
" " auf einem Beine stehend ein Paar Sätze aus einem Buche lesen, das auf dem heraufgezogenen Knie liegt.
" " sehr ernsthaft aussehen und eine Minute lang keinen Laut von sich geben.

---

*) Ich nenne hier absichtlich mehrere der sog. Kraft- und Geschicklichkeitsproben, einmal, weil ich glaube, daß dieselben diesem Buche nicht fehlen dürfen und hier am besten untergebracht sind, das andere Mal, weil es thatsächlich Vielen an Mitteln fehlt, die fade Weise der Pfandauslösungen zu vermeiden. Daß diese Proben auch selbstständig, also ohne mit den Pfänderspielen in Verbindung zu stehen, auftreten können, versteht sich von selbst. O. Sch.

Er soll abwechselnd recht freundliche und saure Mienen machen.
" " thun, als käme ein Fremder zur Thüre herein und soll ihm seine Achtung bezeigen.
" " mit weißer Kreide „schwarz" schreiben.
" " 3 Fragen beantworten und zwar die erste mit „ja", die zweite mit „nein", die dritte mit „ich".
" " auf jede Frage, die der Einzelne stellt, das Gegentheil antworten, aber nicht „ja" und „nein" dabei sagen.
" " sich auf den Kopf stellen, (d. i. auf einen Nagelkopf in der Diele.)
" " Kohlen fahren, d. i. die Stirn ein Stück an der Thür herabgleiten lassen, so daß es „rumpelt".
" " eine Statue bilden. Jeder Einzelne kommt hierbei und hilft die Statue formen. Der Eine hebt ihm das Bein, der Andere den Arm, der Dritte dreht ihm den Kopf &c., bis die Statue fertig ist.
" " mit der l. Hand das r. Ohr und mit der r. Hand den Absatz seines l. Stiefels halten und so einen Hut mit dem Munde vom Boden aufheben.
" " hinter dem Rücken die Hände bei fest aneinanderliegenden Handflächen und gestreckten Fingern auf- und abwärts-beugen, so daß die Finger das eine Mal nach Oben, das andere Mal nach Unten gerichtet sind.
" " „Hasenlaufen", d. i. im Sitzen die Beine kreuzen, mit der r. Hand die große Zehe des l. Fußes, mit der l. Hand die große Zehe des r. Fußes erfassen und auf solche Weise fortgesetzt „Burzelbäume" („Hauburzi" in der Schweiz) schießen.
" " ein Rad schlagen oder auf den Händen gehen, einen Burzelbaum schießen, auf dem Kopfe stehen &c.
" " beide Fußspitzen genau an einen geraden Kreidestrich am Boden oder an eine Dielenfuge setzen, dann

a) ohne Handgebrauch niederknieen und sich ebenso wieder aufrichten, ohne mit den Fußspitzen den Strich zu verlassen; oder

b) sich auf die l. Hand niederlassen, durch einen Kreidestrich mit der r. Hand die äußerste erreichbare Gränze bezeichnen und sich darnach wieder aufrichten. Ein Anderer sehe darnach zu, ob er dieselbe Gränze erreicht.

Er soll sich, Ferse an Ferse, so auf den Kreidestrich (die Dielenfuge) stellen und die Fußspitzen soweit auswärtszwingen, daß die Füße gänzlich den Strich berühren, dann mit der r. (l.) Hand unter dem l. (r.) Knie hinweglangen, den Oberkörper vorbeugen und nun mit Kreide hinter sich die äußerste erreichbare Gränze bezeichnen.

Er soll sich in einiger Entfernung vor eine Mauer stellen, die Füße fest geschlossen, den l. (r.) Arm auf dem Rücken, sich dann soweit vorneigen, daß er mit der r. (l.) Hand oder nur mit dem Daumen derselben an der Wand stützen kann und mit derselben Hand, demselben Daumen wieder abstoßen, um in die frühere aufrechte Stellung zurück zu gelangen. Bei dem nächsten Versuche trete der Pfandauslösende einen Schritt weiter zurück u. s. f.

Er soll die Hände (am Abend) zwischen die Lampe und die Mauer halten und so ineinander schlingen, daß an der Wand ein thierbildähnlicher Schatten entsteht.

Er soll mit einem brennenden Licht nach einem entfernten Male laufen, ohne daß es verlischt.

Er soll mit dem Daumen und dem Zeigefinger seine Nasenspitze fassen und ein brennendes Licht von Unten her zwischen den beiden Fingern hinauf schieben.

Er soll einen Stab auf der Hand (dem Finger, der Stirn, der Nase ꝛc.) senkrecht in der Schwebe tragen.

Er soll, wenn er ein geschickter Turner ist, „Schlüsselaustreten". Jahn beschreibt dieses lustige, scherzhafte „Sillen" (Nyckeln af sparka in Schweden) in seiner Deutschen Turnkunst von 1816, S. 165: Das Seil wird so über den Sillbaum, der 4—5 Fuß über der Erde (wagerecht) angebracht ist, geworfen, daß es jenseits in einem Bogen beinahe bis zur Erde hängt; die beiden Enden hängen diesseits herab. Der Siller tritt nun mit einem Fuße in den Bogen des Seiles und faßt gleichzeitig die Enden mit beiden Händen, hockt darauf mit dem anderen Beine zwischen Baum und Seil hindurch und schlägt mit dem Fuße dieses Beines den Sillpflock (oder den Schlüssel) hinweg, welcher sich mitten am Sillbaume befindet. Nothwendig ist es, daß unter dem Sillbaume weicher Boden sich befindet, damit, wenn ja der Siller auf den Rücken fällt, er nicht Schaden nehmen kann.

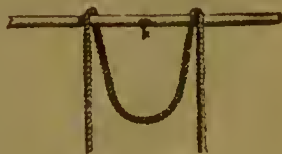


Fig. 33.

Er soll über die „Steckli springen" (Geißgumpen). Auf einem Abhange werden in gleicher Richtung und in einiger Entfernung von einander mehrere Geißen, d. s. Sprunggabeln (Hopsergäbelen), aufgestellt. Jede Geiß besteht aus zwei Gabelhölzchen, welche oben durch ein Querholz verbunden sind. Von der Anhöhe herablaufend hat er diese Geißen zu überspringen. Wenn er eins umreißt, muß er auch noch Spießruthenlaufen.

Er soll nach einem Anlaufe gegen eine Wand springen in der Weise, daß er in Kniehöhe z. B. den r. Fuß an die Wand bringt, sich schnell auf demselben herumdreht und dann auf den Boden niederspringt, also mit dem Niedersprunge der Wand den Rücken zukehrt. (Vorsicht bei den ersten Versuchen!)

Er soll mit dem Munde ein Geldstück von einem Stuhle aufheben. Der Betreffende legt den Stuhl auf die beiden Vorderbeine nieder, so daß die Hinterbeine mit der Lehne eine wagerechte Richtung einnehmen, hält sich mit den Händen an der Lehne in der Gegend des Sitzes an, kniet mit beiden Beinen auf den Hinterbeinen des Stuhles (also mit dem l. Beine auf dem l. Stuhlbeine, mit dem r. auf dem r.) und sucht nun mit dem Munde ein auf die Rückenseite der Lehne gelegtes Geldstück aufzuheben, ohne daß die Lehne „zur Erde hinabgedrückt wird". Es kommt Alles darauf an, daß die Hände in der richtigen Gegend fassen und tüchtig festhalten, sonst würde der Stuhl sehr bald seine wagerechte Lage verlassen, also umkippen. Je entfernter vom Stuhlsitze das Geldstück liegt, desto schwerer ist die Kunst.

Er soll einen Stab, welcher ihm genau von der Fingerspitze bis zum Ellenbogen reicht, mit ganz festem Griffe am oberen Ende fassen und das untere Ende durch Einwärtsdrehen des Armes über den Unterarm herum zum Munde führen, wenn es ihm gelingt.

Er soll den „Versuch à la Tantalus" machen, d. i. sich dicht mit den Fersen an eine senkrechte Mauer stellen und darnach ein Geldstück, das zu seinen Füßen liegt, aufheben. Weil dies nicht angeht, kann man ihm zum Voraus sagen, daß das Geldstück ihm gehöre, falls er es aufheben könne.

Er soll sich auf 3 Stühlen wagerecht ausstrecken, jedoch den ersten Stuhl nur mit dem Kopfe, den letzten nur mit den Fersen berühren, darnach den Körper steif strecken, die Brust heben, die Schultern niederdrücken und in dieser Lage verharren ohne herab zu fallen, wenn der mittlere Stuhl unter ihm weggezogen wird,

oder wohl gar in dieser Lage selbst den mittleren (leichten) Stuhl wegnehmen, über sich hinwegheben, um ihn darnach auf der anderen Seite wieder unter sich zu schieben.

Er soll einen runden Stab nahe an dem einen Ende fassen, dann denselben senkrecht herabhängen lassen und ihn nun nur mit Hilfe der Finger in die Höhe zu schrauben suchen und zwar bis zum anderen Ende.

Er soll ein Geldstück (oder mehrere) auf den gehobenen Ellenbogen legen, dann den Arm plötzlich strecken und mit der Hand desselben Armes das Geldstück auffangen.

Er soll sich auf den Boden setzen, seine eng an die Brust heraufgezogenen Beine umarmen, sich die Hände mit einem Tuche zusammen binden lassen und versuchen, wie er aufstehe und die Handschelle los werde. Oder er soll sich setzen, hockend einen meterlangen Stab unter die Kniee stecken und sich vor den Knieen die Hände fesseln lassen und dann abermals zusehen, wie er der Fessel ledig werde.

Er soll durch einen an ihm vorbeirollenden Reifen schlüpfen.

Er soll einige Sprünge über ein wagerecht geschwungenes Seil ausführen. Einer schwingt von seinem Platze dicht über dem Boden hin eine Schnur, welche am Ende mit einem Sandbeutel, einem Taustücke ꝛc. versehen ist (und z. B. auch ein Sprungseilchen der Mädchen, eine Springschnur auf dem Turnplatze sein kann). Der Gepfändete hüpft auf, sobald das im Kreise geschwungene Seil seinen Füßen sich nähert, um es unter denselben hinwegschwingen zu lassen. Dazu kann bestimmt werden, daß der Pfandauslösende z. B. eine am Seilschwingenden steckende Schleife, ein in seiner Tasche befindliches Tuch während des Seilkreisens zu holen habe, ohne getroffen zu werden; oder daß er eine von einem Anderen in wagerechter Ebene hin- und hergeschwungene Gerte fortgesetzt zu überspringen habe, wie es die Araber über die Säbelklinge thun.

Er soll mehrere Male über das Seilchen springen. Es darf dies als bekannt vorausgesetzt werden. In Catsen's (Amman's) nichtigen Kinderspielen wird es also erklärt:

„Der Seillespringer zeigt den fund
wie man sol achten auf die stund,
wie man sol passen auf die zeit,
eb denn entwüsch gelegenheit.

Könt ihr nun springen daß gerabt
nicht gar zu früh, nicht gar zu spaht,
nicht gar zu träg, nicht gar zu schnell,
im Spiel bleibt euch die Meisterstell".

Er soll bis zu einem gewissen Ziele Sackhüpfen (Sackgumpen), wozu der Betreffende mit den Beinen, dem Rumpfe, den Armen, also bis zum Kopfe heran in einen Sack gesteckt wird, in welchem er sich dann hüpfend fortzubewegen hat. Bei Kinderfesten wird dieses Gumpen gewöhnlich von Mehreren als Wettspiel vorgenommen. Schwerer noch wird die Aufgabe, wenn er (anstatt in einem Sacke) mit in der Gegend der Knöchel zusammengebundenen Beinen das Ziel zu erreichen hat.

Er soll nach einem „schwebenden Bissen" hüpfen, wie schon im 13. Jahrh. von den Mönchen geschah, indem sie einen Apfel oder sonst eine Frucht an einem Bande befestigten, dieses wieder mit dem anderen Ende an einem Baumaste, einer wagerechten Stange zc., so daß die Frucht etwa in Scheitelhöhe sich befand und nun Einer nach dem Anderen die Frucht hüpfend mit dem Munde, den Zähnen zu erhaschen suchte. Wem dies gelang, dem gehörte sie.

Er soll einen Anderen eine Strecke weit Huckeback oder Huckeschultern fort tragen.

Er soll Einen oder Mehrere über sich hinweg bockspringen lassen. Dazu stellt er sich grätschend auf, beugt (anfangs) den Rumpf vor, stützt die Arme auf die Kniee, die Anderen überspringen ihn von Hinten her, oder, wenn sie den sog. Hammelsprung ausführen wollen, von der Seite her, indem sie die Beine seitgrätschen und die Arme auf des Bockes Schultern oder Rücken stützen.

Er soll ein Dromedar bilden und es herumführen. Er stellt Einen aufrecht nur mit sehr vorgebeugtem Kopfe auf; hinter ihn und ihn an den Hüften fassend ganz gebückt den Zweiten, an diesen ebenso den Dritten, an diesen den Vierten, dann den Fünften; der Sechste aber springt auf den Fünften und klettert vor bis auf den Dritten; der Siebente setzt sich ebenso grätschend auf den Vierten, und nun wird die ganze Gesellschaft mit einem großen Tuche überdeckt, nachdem noch der Fünfte einen Reißigbesen (als Schwanz) zwischen die Beine genommen hat. Der das Dromedar herumführende Knabe giebt nun etwa — nach Kolb's Spielbuche — folgende Beschreibung, nachdem er noch den kleinsten Gespielen als

Aeffchen obenauf gesetzt hat: „Meine Errschaften, Sie seh' hier die große Trampelthier aus Mongolei. Sie hat vier Fuß und zwei Rücken, trägt schwere Lasten und ist ein großer Freund von die Musik. In ihr Leib ist eine große frische Wassermagen; hat man in die eiße afrikanische Wüste nix zu trink, so werd sie getödt und man errett sich vor das Verschmachten. Giebt man der Thier vor die Abreis ein Faß Burgunder, so hat man die Plaisir, in die Wüste auch ein gut Glas Wein zu abe. Hier, meine Errschaften, seh' Sie noch eine andere Naturseltenheit, eine kleine Aff. Sie ist gefang in die warme Land, daß ist sie gesess auf eine Baum und hat gefreß. Mach dein Compliment vor die Errschaft! Nimm der kleines Teller und sammel ein vor deine Err ein kleines Trinkgeld."

Er soll mit einem Anderen, der auch ein Pfand einzulösen ha', „Butter wiegen" („Rückwippe" bei Jahn; „Gigampf", „Gilagampfa" in der Schweiz; Gigede-gagede — d. i. sich hin und her bewegen — in Meiers schwäb. Kinderreimen S. 387). Beide stehen Rücken zu Rücken, schlingen ihre Arme ineinander und heben sich nach irgend einem Liedchen abwechselnd in die Höhe. Schließlich sitzen Beide Rücken zu Rücken nieder und stehen, ohne die Armfassung aufzugeben, wieder auf. (Rochholz. S. 453).

Er soll mit einem oder mehreren Anderen die Quern (Jahn) oder das Gläserschwenken (das Rädchen, die Mühle rc.) ausführen. Es geschehe dies, wie folgt:

a) In der Stellung der Paare Gesicht zu Gesicht mit Häkelgriff der Finger bei gebeugten Armen und bei gegenseitiger Berührung der Fußspitzen Rückneigen Beider bis zur völligen Streckung der Arme und Kreisen um die gemeinschaftliche Mitte, wobei etwa auch, wie es z. B. bei uns im Vogtlande geschieht, gesprochen werden kann: „Die Mühle geht langsam die Mühle geht fix (schnell)", um mit dem „fix" das schnellere und schnellste Kreisen eintreten zu lassen.

b) wie a, aber es fassen sich bei der Stellung rechte Seite an rechter oder l. an l. (—⁀) nur die inneren, also die beiden r. oder die beiden l. Hände mit Häkelgriff, ebenso kommen nur die inneren Füße so nahe als möglich aneinander. Der Körper neigt sich dabei seitwärts nach Außen. Nach einigen „Umläufen" folgt ein Kehrt Beider, die Fassung der anderen, vorher äußeren Hände, und die Wiederholung des Schwenkens. Statt des Häkelgriffes werde auch die Fassung des Handgelenkes, z. B. des Ersten von Seiten des Zweiten, oder das Einhängen der Arme im Ellenbogengelenke gewählt, oder, was die Kinder sehr gerne thun, es legt

Jeder seinen äußeren Arm quer über den Rücken, während die innere Hand die vom Rücken her dargebotene Hand des Nachbars in der Weise erfaßt, daß die Arme Beider sich kreuzen (verschränken). Es können diese Spiele mit Häkelgriff der inneren Hände auch von Vieren zugleich ausgeführt werden.

c) wie b, aber von Dreien (Vieren, Fünfen 2c.) in der Weise ausgeführt, daß der Erste z. B. mit der r. Hand die r. (l.) Hand des Mittleren mit Häkelgriff faßt. Bei dem hierauf erfolgenden Schwenken neigen sich nur der Erste und der Dritte nach Außen, während der Mittlere die Drehungsaxe bildet; er dreht sich an Ort, während ihn der Erste und der Dritte mit Vorwärtslaufen oder mit Hüpfen auf einem Beine 2c. umkreist.

Er soll einem Anderen die fest zur Faust geschlossene Hand öffnen oder ihm einen Apfel aus derselben entwinden.*)

Er soll einem Anderen die vor der Brust in einander gehäkelten Zeigefinger durch Zug an den Armen auseinanderreißen.

Er soll mit einem anderen Gespielen einen Zieh-, Schiebe- oder Ringkampf ausführen, z. B.

a) Beide (von ziemlich gleicher Größe und Stärke) treten mit Vorstellen des r. oder l. Beines einander gegenüber, heben beide Arme oder nur je den r. (l.) vor und stemmen die Handflächen gegeneinander. Wer die Arme beugt oder auch nur einen Schritt zurücktritt, hat verloren.

b) Beide führen dasselbe aus, nur daß sie sich statt an den Händen, an den Oberarmen oder an den Schultern fassen.

c) Beide erfassen die l. oder die r. Hände oder auch beide mit Häkelgriff und suchen sich um einen oder um mehrere Schritte von der Stelle zu ziehen, was auch mit Einhängen der r. oder der l. Arme geschehen kann.

d) Beide schieben oder ziehen an einem kurzen Stabe, einem Klötzchen, mit gestreckten Armen, oder der Eine sucht dasselbe dem Anderen durch Entwinden abzunehmen.

e) Beide führen die vorgenannten Kämpfe im Stande auf

*) Auf die verschiedenen Weisen des eigentlichen Ringens einzugehen, liegt nicht im Zwecke dieses Buches; doch müssen wir einige Ringarten schon deshalb hier beschreiben, weil in mehreren der vorgenannten Spiele der Entscheid durch das Ringen getroffen werden soll.

einem Beine, auch mit Hüpfen auf einem Beine so lange aus, bis der Eine oder der Andere das gehobene Bein niederstellt.

f) Beide führen dasselbe in der Weise aus, daß der Eine schiebt oder zieht, während der Andere nur Widerstand leistet oder daß

g) der Eine zwar auf beiden Füßen, mit dem einen Fuße aber in einer kleinen Vertiefung, in einem „Grüblein“, oder in einem kleinen Kreise steht, sich also mit diesem Beine nur an Ort dreht, während er von dem anderen, auf einem Beine Hüpfenden umkreist wird und als besiegt gilt, wenn er durch das Schieben oder Ziehen des ihn Umkreisenden gezwungen ist, die Vertiefung zu verlassen. Der Umkreisende ist seinerseits besiegt, sobald er den hüpffreien Fuß aufstellt.

h) Beide ringen mit dem Jahn'schen „Nackziehseile“ auf allen Vieren, indem sie Rücken zu Rücken sich niederlassen, die Hände auf den Boden stützen und, nachdem sie sich das zusammengebundene Seil zwischen den Beinen durchgezogen und von Vorn her über den Nacken gelegt haben, nun vorwärts ziehen, bis der Eine den Anderen vom Platze gebracht hat. Nach Rochholz S. 455 suchen sich so die erwachsenen Burschen wettweise über eine Thürschwelle zu ziehen. — Statt das Seil um den Nacken zu legen, kann man es auch den beiden Streitern je an ein Bein binden, oder, was noch scherzhafter, an beide Beine.

i) Beide ringen mit dem „Knebelseile“. 2 kurze Stäbe verbindet ein nicht zu langes Seilstück. Im Sitze — mit gegenseitigem Anstemmen der Fußsohlen — oder im Stande erfaßt Jeder der beiden Ziehkämpfenden einen der beiden Stäbe mit beiden Händen bei gleichem oder verschiedenem Griffe oder nur mit einer Hand, in letzterem Falle so, daß das Verbindungsseil zwischen Mittel- und Ringfinger sich befindet. Sind die beiden Stäbe durch ein längeres Seil verbunden, und führt dieses über eine Rolle auf einem senkrechten Pfosten oder über eine wagerechte Stange, so können die beiden Gegner Gesicht zu Gesicht, oder (nach Krause's Gymnastik und Agonistik der Hellenen S. 323) Rücken zu Rücken ziehkämpfen, bis der Stärkere den Schwächeren vom Boden empor zieht und aufhängt.

k) Beide sollen „mit gleichem Griffe“ ringen, indem sie das r. Bein vorstellen, sich zum Gruße die Hand reichen und darnach so umfassen, daß Jeder z. B. den r. Arm über die l. Schulter, den l. unter die r. Schulter des Gegners legt und seine Hände

auf dessen Rücken so vereinigt, daß die eine Hand das Gelenk der anderen (zur Faust geschlossenen) umfaßt. Gleichzeitig schreiten Beide zur Seitgrätschstellung, neigen sich mit steifem Kreuz vor und beginnen das Ringen so, daß der Eine den Anderen an sich zu ziehen oder zu heben sucht, ihn rückbeugt und so zum Falle bringt, oder ihn bei einer schnellen $^1/_4$ Drehung an sich reißt und über die vorgehaltene Hüfte wirft, ohne selbst mitzufallen.

l) Beide sollen mit „ungleichem Griffe" ringen. Wie bei k, es greifen jedoch hier beide Arme des Einen unter denen des Gegners hinweg, und ist das Abgewinnen dieses Griffes Sache der Berechnung und der Stärke, sowie der Benutzung des rechten Augenblickes. — Ein Wechseln des Griffes, z. B. zu dem unter k bezeichneten, ist jederzeit und je nach Vortheil und Gelegenheit gestattet, nie aber das Erfassen der Kleider und sonst ein Griff, welcher örtlichen Schmerz verursacht. Auch das Beinstellen (oder Schränkeln) wird besser ausgeschlossen, und in den meisten Fällen kann man auch auf den Wurf zur Erde verzichten, indem man den Sieg davon abhängig macht, daß Einer den Anderen vom Boden lüftet. Sonst gilt die Regel: Der Besiegte muß auf den Rücken gefallen sein; ein Fallen nur auf eine der Leibesseiten ist noch nicht Besiegtsein. Nach dem Kampfe erfolge abermals die Handreichung.

Die gemeinste Spielstrafe ist der bekannte Plumpsack. Er kommt auch bei sehr vielen obigen Spielen vor und ist für Knaben ein Aufmunterungsmittel, das sie gewöhnlich anderen vorziehen. Es lassen sich nicht unwichtige pädagogische Gründe für ihn angeben. Ersetzen läßt er sich durch die Pauke, eine große Rolle von starkem Papier, wenn die Gesellschaft für jenen nicht gestimmt ist. — Der Plumpsack kommt z. B. zur Anwendung bei dem „Spießruthenlaufen" (durch die Mütsche laufen):

Die Mitspielenden bilden eine Gasse und sind mit Plumpsäcken bewaffnet. Der zu Bestrafende hat durch die Gasse zu laufen und Jeder schlägt ihn dabei mit dem Plumpsack (nur nicht, wie es im Uebermuth gewöhnlich geschieht, über den Kopf hinein).

Eine seltner angewendete und nur mit Vorsicht anzuwendende Strafe ist das Fuchsprellen (Schwimmenlassen bei Jahn). Die Mitspielenden bilden ebenfalls eine Gasse; die sich Gegenüberstehenden fassen sich fest Hand in Hand. Der zu Bestrafende wird

als „todter Fuchs“ auf die Arme der ersten Paare gelegt, schließt die Beine, streckt die Arme am Körper entlang, streckt überhaupt den ganzen Körper, wird so gehoben und mit einem mäßigen Schwunge schrägwärts fortgeschnellt, so daß er auf die Arme der nächsten Gegnerpaare niederfällt u. s. f., bis er am anderen Ende der Gasse sich wieder aufstellen kann.



Druck von F. E. Neupert in Plauen.